

Año VII - Nº 76 - 795 Ptas
HOBBY
CONSOLAS
¿Qué juego comprar?
SELECCIONAMOS LOS TÍTULOS INDISPENSABLES PARA TU CONSOLA
PRIMER CONTACTO
REBOOT
ONE
BUSHIDO BLADE
NINTENDO SPACEWORLD
ASÍ SERÁN LOS PRIMEROS JUEGOS PARA EL 64 DD
HOBBY PRESS
Men In Black, Spawn, Batman & Robin, El Quinto Elemento, Mission: Impossible y Ghost in The Shell
JUEGOS DE CINE



595 PTAS.
MANGAS & VIDEOGAMES
22 cómics protagonizados por personajes de videojuegos
Regalamos 100 vídeos de Dragon Ball
EDUARDO DANIAGUA
HOBBY PRESS
Ganadores del Concurso Nacional de Manga
HOBBY CONSOLAS
BLAM BLAM!
¡YA!



HOBBY PRESS

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirectores Generales:
Domingo Gómez
Amalio Gómez
Jesús Alonso

• • • • • • •

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección:
Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redacción:
Rubén J. Navarro, Jonathan Dómbriz
Diseño y Autoedición:
Sole Fungairiño (Jefe de sección)
Federico Alonso
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Departamento de Sistemas:
Javier Del Val
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Fotografía: Pablo Abollado
Corresponsales:
Nicolas Di Costanzo (Japón)
Colaboradores:
Olga Herranz, Roberto Lorente,
David García y Sergio Herrera.

• • • • • • •

Redacción y Publicidad:
C/ De los Ciruelos, nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes
(Madrid)
Tlf: (91) 654 81 99 Fax: (91) 654 86 92
Suscripciones: Tlf: (91) 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: HOBBY PRESS, S.A.
S.S. De los Reyes (Madrid)
Tlf: (91) 654 81 99
Transporte: BOYACA. Tlf: 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA.
Ctra. de Barcelona Km.11,200
28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

• • • • • • •

Publicación controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico blanqueado sin cloro.

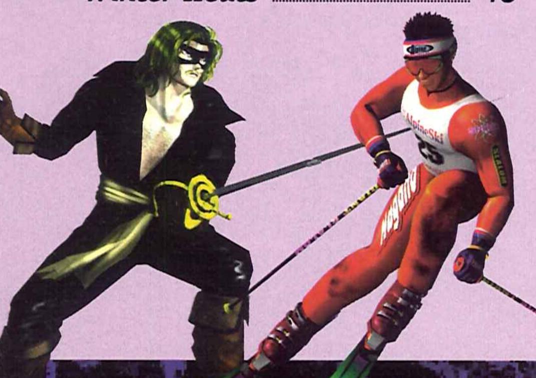
Número 76 - Enero 1998

Sumario









NO PUEDES ESCAPAR A TU DESTINO

SQUARESOFT®

3 CD CON LA AVENTURA
MÁS COMPLEJA Y EMOCIONANTE
DE LA HISTORIA DE LAS CONSOLAS.
EL JUEGO MÁS VENDIDO DEL MUNDO.
TRADUCIDO AL ESPAÑOL.
EXCLUSIVO PARA PLAYSTATION.





www.playstation-europe.com

Editorial

¡España va bien!

No, tranquilos, que no vamos a hablaros de política ni de nada parecido. Pero en vista de que esta frase se ha convertido en una de las más repetidas de los últimos meses, hemos querido utilizarla para encabezar nuestro editorial de este mes, pues nos viene realmente al pelo para describir la época que estamos viviendo dentro del sector de los videojuegos.

Estamos de celebración porque, según los datos que están llegando a nuestra redacción, durante estas Navidades vamos a vivir un nuevo "boom" dentro de este mundillo, un momento dulce similar al que vivimos en el año 92 con los lanzamientos de Super Nintendo y Mega Drive.

Después de algunos años titubeantes volvemos a hablar de records de ventas, de títulos agotados y ya prácticamente a nadie en nuestro país les suenan a chino las palabras PlayStation, Saturn, Nintendo 64...

Esta patente revitalización traerá importantes consecuencias para los usuarios, que pueden traducirse en más y mejores juegos, importantes bajadas de precios, un mayor número de títulos doblados al castellano, interesantes promociones... en definitiva, que la situación actual es muy favorable, pero está en el camino de que sea aún mucho mejor.

Estamos seguros de que la mayor parte de "culpa" la tiene el buen hacer de las compañías de hardware y software -y es posible que también haya algo de esa bonanza económica de la que no paran de hablar los políticos- pero, el caso es que, al menos en el mercado de las consolas, es bien cierto eso de que "España va bien".

EL SENSOR

El precio de los "símbolos" de PLAYSTATION

Seguro que todos os habéis percatado de la impactante campaña publicitaria que Sony ha puesto en marcha en todo Europa y que utiliza los símbolos del pad de PlayStation como catalizador de las más extraordinarias situaciones.

Esta campaña paneuropea lleva por nombre Símbolos y se emitió por primera vez en el descanso del partido Real Madrid-Rosenbog de la Liga de Campeones (de la que también es patrocinadora Sony) y fue visto por, atentos, 180 millones de espectadores.

La campaña Símbolos tiene un presupuesto de 7.500 millones de pesetas y según afirma James Armstrong, Consejero Delegado de Sony Computer Entertainment



España: *"A los más de 300 juegos de PlayStation y su superioridad tecnológica hemos unido un estilo de comunicación único. PlayStation no es sólo juegos, es la puerta de entrada a una nueva experiencia"*. Ahí es nada.

> *"Debería crearse una asociación que controlase la cantidad de videojuegos que se venden en España. Hay compañías que exageran bastante..."*.
>
> **Sigfrido Buttner**, *Jefe de Producto de Acclaim España.*

Los + vendidos (Gran Bretaña)

1	*Tomb Raider 2 (PSX, PC)*
2	*FIFA Rumbo al Mundial 98 (PSX, PC)*
3	*Final Fantasy VII (PSX)*
4	*Toca Touring Car (PSX, PC)*
5	*GoldenEye 007 (N64)*

MOLA

• **La calidad de los juegos de Nintendo 64.**
En general, bastante alta, sí.

• **Los juegos clásicos por los que no pasan los años.**
...y que, además, ahora están mucho más baratos,¿verdad, pillín?

• **La próxima bajada de precios de los juegos de Nintendo 64.**
¿La próxima bajada? ¿Y cuándo se va a producir, Aramís Fuster?

• **«Final Fantasy VII»: una pasada.**
La verdad es que es un Juego de Rol de quitarse el sombrero.

• **Que el mes pasado regalarais dos vídeos por el precio de uno.**
Agradéceselo también a Sega España por la parte que le toca.

• **Tanta participación de los lectores.**
Díselo a nuestra secretaria, que está "encantada" con las caras que "la enviáis" todos los meses...

• **Que nos deis, aunque sea por fascículos, la serie "Street Fighter"**
Así, por fascículos, resulta más emocionante.

• **Vuestra oferta de suscripción ¡Vaya chollo!**
Para que luego digan que Hobby Consolas es cara.

• **Que saquen juegos de carreras de todos los medios de transporte posibles... ¡sólo falta el triciclo!**
Bueno, los amantes de la bicicleta estarán echando en falta un simulador de ciclismo. No sería mala idea un «Tour de Francia» o un «Vuelta a España»... ¿verdad.

• **Más "demos" como la de «Abe's Oddysee».**
Sabemos que os gusta que demos demos, pero para que demos demos tienen que darnos las demos para que las demos. ¿Queda claro?

• **Los comentaristas españoles de los juegos deportivos.**
¡Los partidos parecen ahora reales!

• **El anuncio televiso de «Final Fantasy VII», realmente parece un estreno de cine.**
Es que el juego es casi como una película interactiva.

• **Que Sony se vuelque tanto con sus usuarios, merecen el éxito que están obteniendo.**
Dicho queda.

• **Las partidas que me echo con mi padre al «ISS 64».**
No seas abusón y déjate ganar, que a ellos les gusta...

• **La intro del increíble «Abe's Oddysee»: la más impresionante de la historia de los videojuegos.**
Es una auténtica pasada, cierto.

• **El juego «Lylat Wars», con Rumble Pak incluido.**
Eso de que te tiemble la mano con los choques mola mazo.

Nintendo llevará un camión de diversión a Barcelona

Desde el día 23 de diciembre al día 4 de enero Nintendo tendrá un camión cargado con 48 consolas N64 en las inmediaciones del Camp Nou en Barcelona. Este camión estará equipado con las últimas novedades de Nintendo para su consola de 64 bits y podrá ser visitado por cualquiera de los asistentes a la feria Bon Nadal Catalunya. Para disfrutar de «Diddy Kong Racing», «Lylat Wars» o «GoldenEye» no hará falta nada más que pasarse por esta feria y acercarse a este camión.



No os perdáis esta oportunidad.

NI FU NI FA

• Que no haya un «Dragon Ball» para Nintendo 64.
Pues debes ser de los pocos a los que les da lo mismo.

• Los juegos de coches, ya cansan.
No mucho más que los juegos de lucha, o los simuladores de fútbol, o las aventuras, o los "shoot'em up"...

• El 64DD: mejorará a la N64, pero su precio...
Bueno, espérate a que se ponga a la venta. Ya veremos.

• Saturn: comparando juegos está muy por detrás de N64 y PSX.
Comparando en cantidad, que no en calidad.

• Que vayan a sacar o no el «Fighting Force» en Saturn.
A nosotros tampoco nos quita el sueño ese tema.

• Los juegos de carreras que no pasan de los seis circuitos y los cinco coches.
Y los cuatro ajustes mecánicos, y los tres modos de juego, y las dos vistas y un sólo jugador.

• Tanto calentamiento de cabeza con los nuevos soportes: ¡a disfrutar de lo que tenemos!
Muy bien dicho, majete. ¡Y puedes decir lo mismo de tu novia!

• Que con los vídeos, la revista valga un pastón.
Si te hubieras suscrito te habrían salido gratis, y además te habrías llevado un mando de regalo. Y bueno, 400 pesetas por un vídeo (o dos), tampoco es para tanto...

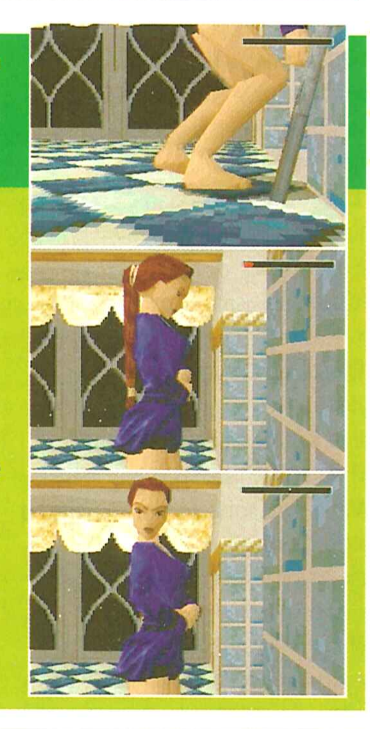
• Que no haya Centro Mail en toda España para que en los campeonatos podamos participar todos.
Tú dale tiempo a Pablo Crespo (el dueño), y verás...

LARA CROFT en la ducha.

Esta es la escena con la que acaba el juego «Tomb Raider 2». No os queremos "reventar" el final de la película, ni muchísimo menos, pero os aseguramos que os vais a llevar una muy grata sorpresa.

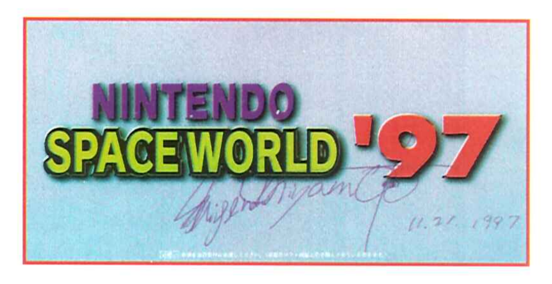
Lara, una vez cumplido su objetivo, regresa a su casa, donde se dispone a darse una relajante ducha. Lo que viene después... tendrás que llegar hasta el final del juego para verlo con tus propios ojos...

No cabe duda de que los programadores de Core son muy conscientes del "interés" que despierta su atractiva heroína.



Miyamoto en persona nos manda un saludo

Como nos encontramos en unas fechas tan señaladas, el genial Sigheru Miyamoto nos ha enviado esta tarjeta desde la última edición del Shoshinkai (ahora SpaceWorld) firmada de su puño y letra.



La cosa tiene su mérito, ya que el hombre no da a basto entre programar juegos como «Zelda», «F-Zero» o «Yoshi Story» y completar su nueva gran obra de hardware, el 64DD.

Al menos ya sabemos que este último estará disponible en Japón el próximo mes de Junio. Y ya puestos, podía habernos escrito también en esta tarjeta la fecha en la que será lanzado este especial "periférico" en nuestro país.

RESIDENT EVIL 2 se puede ver en el Director´s Cut

Para saciar la sed de los miles de fans del fabuloso juego «Resident Evil», Capcom ha decidido ofrecerles un aperitivo en forma de "demo" jugable de su esperada segunda parte. La única manera de conseguirla es hacerse con una copia del reciente lanzamiento «Resident Evil Director´s Cut», el "remake" que ofrece algunas mejoras gráficas con respecto a la primera parte.



Sin duda es la primera vez en la historia que un juego incluye una "demo" de su segunda parte. Por cierto, tiene una pinta...

"«Formula-1» de Psygnosis es un juego muy vistoso pero, de acuerdo con nuestro analizador de rendimiento, sólo utiliza un 50% del potencial de PlayStation. «Tobal 2» utilizará un 90% del potencial de la consola, algo de lo que quedé gratamente sorprendido."

***Ken Kutaragi**, CEO de Sony Computer Entertainment America.*



EL SENSOR

Los pilotos campeones de V-Rally

El pasado sábado 13 de diciembre tuvo lugar en el nuevo Centro Mail situado en el centro comercial Parque Corredor de Madrid, la gran final del Concurso «V-Rally» organizado por Arcadia, Hobby Consolas y esta conocida cadena de tiendas de software.

Los cuatro finalistas: Oscar Ortega, de Burgos; José Enrique Rodríguez, de Málaga; Alberto Muñoz, de Valladolid y Javier Lorido, de Santiago, que habían demostrado ser los mejores corredores de toda España, se enfrentaron en dos durísimas eliminatorias y una apasionante final en la que se impuso finalmente Javier Lorido.

Javier "machacó" a sus contrincantes en el circuito Corsica, de noche, y además, eligió correr con cambio manual. Vamos, un monstruo.

Los cuatro participantes recibieron una cazadora especial «V-Rally», cuatro vídeo-televisores y, para Javier, hubo además una motocicleta Honda.

Enhorabuena a todos.





Arriba. De izquierda a derecha: José Enrique, Alberto (Mail), Pablo Crespo (el jefe de Mail), Javier (el campeón), Eric Chulot (Infogrames España), Oscar, Angel Andrés (Director de Marqueting de Arcadia) y Alberto. *Derecha:* El marco incomparable en el que tuvo lugar este campoeonato.

> *"La esencia de las consolas reside en su simplicidad. PlayStation tiene tan sólo tres botones: on/off, abrir y reset. Son menos botones que una radio de coche. No hay nada más simple que esto."*
>
> **Chris Deering,** presidente de Sony Computer Entertainment Europe

La Mejor Felicitación del 97.

Nos lo ha enviado la compañía Mirage y, sin duda, es la más simpática y original de todas cuantas nos han llegado. Feliz Navidad para ellos y, por supuesto, para todos vosotros.

NO MOLA

• Que mi deportista favorito, Raúl, diga que las consolas tienen mucho peligro porque puedes acabar viciado. ¿Por qué casi todas las personas que no saben de consolas opinan lo mismo?

Era una broma, hombre. La entrevista en la que dijo eso fue muy distendida y lo comentó entre risas. Además, tú déjale que se concentre en el fútbol y que meta muchos goles, que es lo suyo.

• Que Namco y Psygnosis no programen para Nintendo 64.

Están muy ocupados con PlayStation... por el momento.

• La excesiva publicidad de la revista.

La publicidad en nuestra revista no es otra cosa que el reflejo de que el mercado de los videojuegos va viento en popa. ¡Que no falte nunca!

• Que el «Castlevania X» de PlayStation no esté traducido.

Fuerte tirón de orejas para Konami.

• El claro machismo que hay aún en el mundo del videojuego, por ejemplo, el anuncio de «Sonic R».

Tienes razón. Pero también tienes que tener en cuenta que, por ejemplo, el porcentaje de lectores-chicos frente al de lectores-chicas en nuestra revista es casi del 90%. No entendemos porqué, pero es así. Además, a nadie le amarga un dulce...

• Que no saquen juegos de El padre Apeles, Galindo o... Yen.

Creo que están trabajando en uno que se llama: «Padre Apeles: Insultos Simulator», aunque no está confirmado.

• Los juegos que nos cuelan algunas compañías.

Para eso estamos aquí nosotros, para advertiros del peligro.

• Que España esté tan atascada con esto de los videojuegos: hasta Francia está a Años Luz.

Pues venga, majo. Ponte a aprender a programar y a ver si haces un juego bueno. ¡Hay que pasar a la acción!

• Que «ISS 64» no tenga ligas ni jugadores reales como en el «FIFA».

Si las tuviera, sería el simulador perfecto.

• Que la gente te ofrezca juegos piratas.

Si alguna tienda te los ofrece, denuncialo. Por ejemplo, enviándonos una carta y diciéndonos exactamente en qué tienda te ha ocurrido.

• Que deis con la revista una serie que ya han emitido en la tele (al menos en Cataluña). Quien quiera un manga que se lo compre por su cuenta.

Hay miles y miles de lectores (sobre todo en Cataluña), que compran la revista. Y si quisieran el manga sólo, tendrían que pagar casi 2.000 pesetas por él.

• Que no comentéis algunos juegos, como «Wargods» o «Hexen 64».

Comentamos primero lo bueno y luego, si nos queda espacio, lo malo. Si no ves un juego comentado... algo raro hay.

SUBEN

Los juegos traducidos al castellano, especialmente los de PlayStation y, más en concreto, los de la propia Sony. ¡A ver si conseguimos que algún día salgan TODOS traducidos!

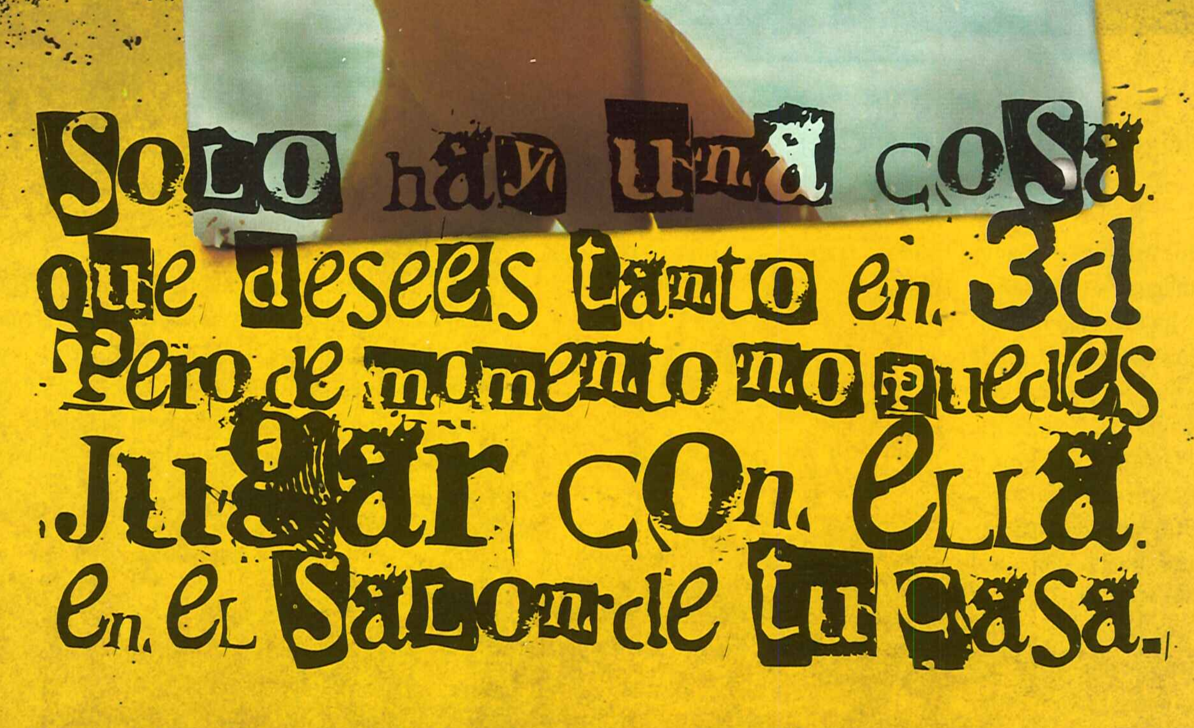
«Final Fantasy VII», que en su primera semana de salida a la venta vendió 30.000 copias. Todo un record para el mercado español.

PlayStation, que parece que va a volver a agotarse este año (aunque no sabemos si esto realmente es una buena noticia o no...)

BAJAN

Los temas para incluir en este apartado. ¡Si es que, quitando el tema de algunas traducciones y el de los escasísimos lanzamientos para las 16 bits, todo va fenomenal!

Han colaborado en este Sensor: *Cell desde Huesca, Miguel Solanas (Zaragoza), Macarena Gallego (Córdoba), Iván Mories Gómez (Madrid), Vicente Gremades (Alicante), Alain Agraz (Vizcaya), Javier Valdivia Romero (Barcelona), David Caballero Fernández (Ciudad Real), Roberto Villaverde (Mallorca), Alejandro (Barcelona).*









Por fin la mascota más deseada de todos los tiempos llega a tu Sega Saturn: SONIC R. Totalmente renovada y en tres apasionantes dimensiones. Para que vivas su aventura más real, con increíbles efectos de luz, transparencias y una fluidez de movimientos ilimitada. Elige entre 10 personajes y lánzate a una carrera vertiginosa por todos los mundos de Sonic. No lo dudes y disfruta ya de la mejor calidad gráfica que puedas imaginar. Hay otras cosas en 3D que pueden esperar. SONIC R no.



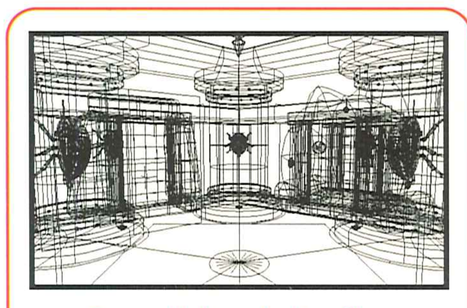


Acclaim se prepara para estrenar en marzo la segunda entrega de «Myst».

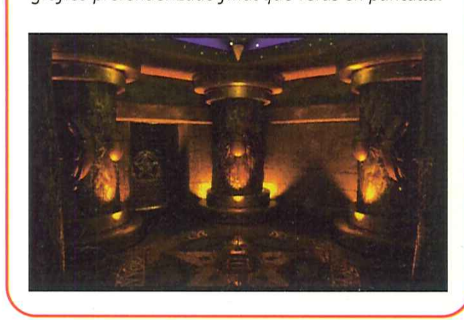
«RIVEN», UNA AVENTURA QUE TE CORTARÁ EL ALIENTO.

La popular compañía norteamericana le está dando los últimos toques a «Riven», la esperada continuación de «Myst». El argumento de la historia volverá a centrarse en torno a los D´ni, una misteriosa raza de escritores con la facultad de transformar la realidad mediante sus narraciones. Riven es el nombre del mundo en el que se encuentra exiliado un miembro perverso de esta raza, el cual intentó usar sus poderes para beneficio propio. Al parecer, está urdiendo planes en la actualidad para escapar de su exilio, por lo que sus antiguos compañeros han decidido mandar a un representante para evitarlo.

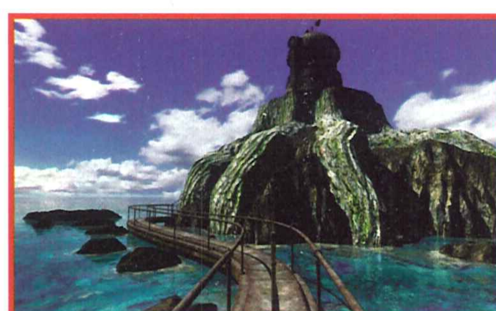
Para recrear el fascinante mundo de Riven, con sus espectaculares paisajes tridimensionales repletos de enigmas, Acclain empleará 4.000 sobrecogedoras imágenes, y más de tres horas de sorprendentes animaciones, en un esfuerzo ímprobo de mejorar el ya excelente nivel de calidad de la primera entrega. A tenor de lo que hemos podido comprobar en estas imágenes, lo van a conseguir de sobra, aunque tendremos que esperar todavía un poco más para poder catarlo en nuestras PlayStation.



Con todo lujo de detalles.
Como puedes ver en estas fotos, para la realización de los escenarios de «Riven» no se han escatimado medios. Arriba puedes ver uno de los esquemas que se utilizaron como punto de partida, y abajo el gráfico prerenderizado final que verás en pantalla.



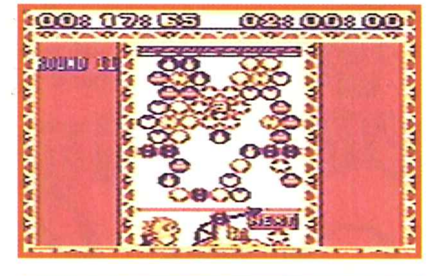


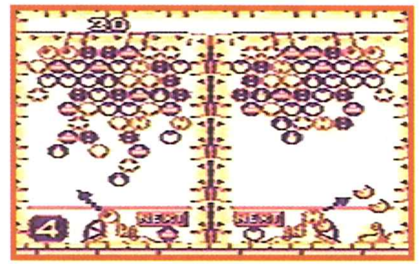


Las burbujas de colores desembarcan en Game Boy.

LLEGA «BUST A MOVE 2».

Los confiados usuarios de Game Boy no saben la que se les viene encima: Titus ha decidido realizar una conversión para la portátil de su fabuloso «Bust A Move 2». Los que hayáis tenido la suerte de probarlo en PlayStation o Saturn sabéis de sobra de qué estamos hablando. Es un juego que parte de una idea tan sencilla como es juntar burbujas iguales para alcanzar el sumum de la adicción. Mediante un cañón que lanza las burbujitas, tenemos que intentar lograr agruparlas por tipos y limpiar la pantalla antes de que la parte superior nos aplaste. Esta conversión respetará totalmente tanto la mecánica como los variados modos de juego del original. Para solucionar el problema de la diferenciación de los colores, los programadores han optado por diseñar diversos tipos de burbujas con variados motivos, una solución que no restará nada del encanto del juego original.





Así que ya sabéis, disfrutad de este mes de tranquilidad y sosiego que os queda antes de que paséis a la obsesión más absoluta con este juego que distribuirá en breve en nuestro país New Software Center.

Un volante nuevo para las consolas de 32 y 64 bits.

UBI SOFT NOS CONDUCE A LA VICTORIA.

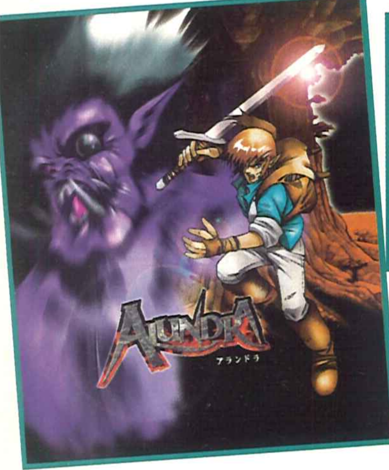
Race Leader será el nombre genérico de un nuevo periférico, especialmente pensado para juegos de carreras, del que Ubi Soft se prepara para sacar al mercado dos modelos diferentes: Race Leader 32 y Race Leader 64. Se trata de unos volantes con pedales que se podrán regular en inclinación y altura (casi como los de verdad), así como ajustar la sensibilidad. Por supuesto contará con todos los botones de los pads habituales y con el añadido de dos palancas inferiores que emulan el cambio de marcha de los fórmula 1. El Race Leader 32 está diseñado para ser compatible tanto con Saturn como con PlayStation y el Race Leader 64 ha sido creado especialmente para Nintendo 64 y permitirá que se le pueda conectar el Rumble Pack igual que si fuera un mando de control normal. Su precio de venta recomendado será de 14.490 pesetas en ambos casos.

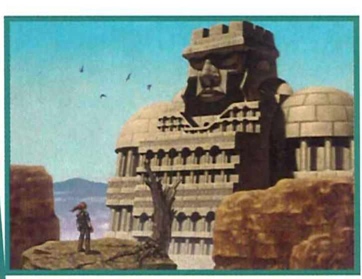



SI EL CAMINO ES ASÍ,
IMAGÍNATE EL FINAL.
BROKEN SWORD II
ADÉNTRATE EN EL MUNDO MAYA
CON LA AVENTURA GRÁFICA MÁS ESPERADA.
Revolution
PC CD ROM
BROKEN SWORD II
LAS FUERZAS DEL MAL
PlayStation
Todo el PODER △○✕□ en tus MANOS
Compatible con ratón.
Traducido al castellano.
Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102
www.playstation-europe.com
SONY
PlayStation
TBWA

Psygnosis prepara una aventura con todas las de la ley.

«ALUNDRA», NUEVO JUEGO DE ROL PARA PLAYSTATION.





Visto el éxito que están obteniendo últimamente los juegos de rol, la compañía inglesa Psygnosis se ha puesto manos a la obra para ofrecernos un nuevo exponente de este género que está viviendo tan buenos momentos. Su nombre será «Alundra», y su desarrollo recordará a muchos el del mítico «Zelda» de Super Nintendo con toques del famoso «Landstalker» de Mega Drive. Contará con cientos de objetos y localizaciones para visitar e investigar, y una apariencia gráfica deslumbrante. Aquí podéis ver las primeras imágenes del juego para que veáis por vosotros mismos el altísimo nivel de calidad que se le está imprimiendo. Está previsto inicialmente que salga a la venta en nuestro país durante el mes de marzo y, siendo de Psygnosis, es probable que esté localizado al castellano, una decisión que por fortuna se está haciendo cada vez más frecuente y que sin duda agradecerán los aficionados al rol.



Internet online

Nintendo consigue pingües beneficios gracias a Game Boy

Nintendo anunció hace pocas fechas que los resultados al final del año fiscal que conluyó el pasado mes de septiembre reflejan un aumento del 64% con respecto al año anterior. Todo ello a pesar de que las ventas de N64 en Japón han sido bastante discretas. De un total de 5,3 millones de unidades de N64 vendidas en todo el mundo desde Abril hasta Septiembre de este mismo año, sólo 430.000 se han colocado en Japón. Sin embargo, los 5,13 millones de Game Boy vendidas en la primera mitad del año, han provocado estos beneficios.

La película «Doom» será producida por TriStar Pictures.

Ya está confirmado que uno de los videojuegos más populares de los últimos años será llevado en breve a la gran pantalla. TriStar Pictures será la encargada de ofrecer la versión celuloide de esta sangrienta y espectacular aventura. Todavía no se sabe nada acerca del reparto protagonista, aunque si finalmente la película cuenta con un presupuesto considerable puede que se intentara convencer a Bruce Willis.

La nueva película de Bond también llegará a las consolas.

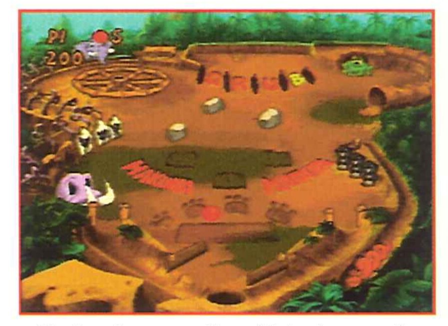
Tras el éxito de «Goldeneye» en N64, la nueva película de James Bond, "El mañana nunca muere", también tendrá su correspondiente versión en las consolas. Sin embargo, esta vez no serán los escoceses de Rare los encargados de programar el juego, sino que ha sido la compañía MGM Interactive la que se ha hecho con esta jugosa licencia. En la realización del juego participará el equipo de Black Ops, los cuales han realizado juegos como «Agile Warriors» o «Black Down». El juego aparecerá en PlayStation en la segunda mitad del 98.

Nintendo conseguirá 5 "top million" antes de final de año.

Según ha revelado Nintendo América recientemente, poco antes de que concluya el presente año habrá logrado colocar a cinco de sus juegos dentro de los "top million" es decir, aquellos que superan el millón de unidades vendidas. Esto se cumplirá si «Diddy Kong Racing», que actualmente lleva vendidas 800.000 unidades, alcanza la cifra mágica y se une a «Super Mario 64», «Star Fox 64», «Mario Kart 64» y «Goldeneye 007», que ya han superado con creces esa cifra durante el año 97. Todos ellos se suman a la lista de los juegos millonarios de Nintendo, que comenzó en 1996 con el lanzamiento de la máquina con juegos como «Cruise´n USA», «Shadows of the Empire» y «Wave ARce 64».

Más madera para Game Boy y Super Nintendo.

NINTENDO SE PREPARA PARA DISTRIBUIR EN ESPAÑA DOS NUEVOS TÍTULOS DESTINADOS AL PÚBLICO INFANTIL.



El primer juego para Super Nintendo en mucho tiempo nos ofrecerá una interesante mezcla de juegos en la que no faltará un pinball.

Marzo es la fecha prevista inicialmente para la aparición de «Timon y Pumba» y los «Pitufos 3». El primero es un arcade en el que tendrás que ayudar a los simpáticos amigos de Simba, El rey león, a realizar cuatro pruebas distintas, sin ninguna relación entre sí. Aparecerá en Super Nintendo y propondrá un reto para los más pequeños de la casa. En cambio, «Pitufos 3» aparecerá en Game Boy y como seguro que habéis adivinado será en un plataformas de esos de endiablada dificultad y preciosos gráficos tan habituales en Infogrames. Nuestra misión será rescatar a la aldea pitufa del maleficio lanzando por Gargamel. Tendremos que demostrar astucia y habilidad para superar los 16 amplísimos niveles del juego.

El mes que viene os contaremos más cosas para que vayáis haciendo boca.







Prepárate.
Comienza el campeonato más duro del mundo:

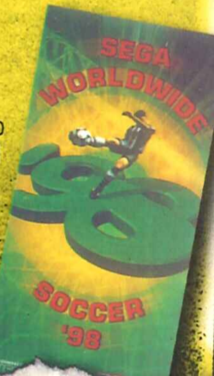
WORLDWIDE SOCCER 98







Hay mucho en juego. La tensión se palpa en el ambiente. Sólo un equipo alcanzará la gloria. Y ese puede ser el tuyo. Demuestra tu habilidad en el campeonato más duro del mundo: **WORLDWIDE SOCCER '98**. El nuevo simulador de fútbol para tu Sega Saturn. Con nuevos equipos, más estadios y mayor rapidez en las jugadas. Y cómo no, mucha más competitividad en las diferentes ligas nacionales e internacionales. Si el fútbol es tu pasión, no te quedes fuera de juego y consigue ya tu **WORLDWIDE SOCCER '98**.



WORLDWIDE SOCCER '98

SEGA SATURN

CONTRAPROGRÁMATE

HC news

- La cadena Divertienda continúa su expansión: *durante estos días se inaugurará un nuevo centro Divertienda en Fuengirola (Málaga), en la dirección C/ Juan Gómez Juanito, 7. Con este son ya un total de 26 los establecimientos de la cadena Divertienda repartidos por toda España, ocho de los cuales son de reciente creación. Como sabréis esta cadena está especializada en la venta de videojuegos.*

- Más madera para N64: *Los miembros de la división de Square en Seattle han creado un nuevo sello, Crave Entertaiment, que podría lanzar cuatro o cinco RPG para Nintendo 64. Por su parte Takara podría editar dos juegos para la 64 bits de Nintendo, uno de ellos de lucha, aunque por el momento todo se mantiene en el mayor de los secretos.*

- ¿Un hombre en el lugar de Lara?: *Según algunos rumores Core estaría utilizando el mismo motor empleado en «Tomb Raider» para desarrolla un nuevo juego de acción/plataformas en el que Lara cedería el protagonismo a un hombre que se enfrentaría a una aventura más intensa en lo que a tiros se refiere. Si todo va bien, este «TR» masculino podría salir al finales del 98.*

- «F-1'97» vuelve a estar en las tiendas: *Los seguidores de «F-1'97» habrán tenido algunos problemillas últimamente para encontrar este fantástico juego de Psygnosis y es que el título se agotó en toda Europa y el ritmo de producción evitó una rápida reposición. Pero tranquilos que ya está todo solucionado y habrá juegos de sobra para que no te quedes sin él estas Navidades.*

- «Tomb Raider 2» bate todos los records: *«TR2» ha vendido en Inglaterra 75.000 unidades en dos días, de los cuales alrededor de 55.000 copias eran para PlayStation. El éxito de TR2 y la llegada de títulos como «FIFA 98» y «TOCA Touring Car» ha hecho que el mercado del software de consumo del Reino Unido aumente en 46 % en la última semana de noviembre. El Hit de Eidos ha contabilizado el 20% de las ventas totales en PlayStation, el 14% del mercado total de consolas y el 11% de todo el mercado inglés de juegos. El precio de las acciones de Eidos subió de 1´50 libras a 8 libras entre el 29 de noviembre y el 4 de diciembre, coincidiendo con el lanzamiento del juego. Por cierto, Eidos se ha hecho con los derechos para sacar en PC «Final Fantasy VII».*

Una de las sagas de rol más exitosas de Sega pega el salto a los 32 Bits.

SEGA PREPARA EL LANZAMIENTO DE «SHINING FORCE 3».

Aunque al principio parecía que Sega Saturn iba a ser la única consola de Sega que se quedaría sin tener en su haber un título de la serie «Shining Force», finalmente los responsables de dicha compañía se han decidido a paliar esta situación. A tenor de lo que hemos visto en esta beta japonesa, «Shining Force 3» mantendrá el esquema habitual de los títulos anteriores mezclando la aventura, el rol y la estrategia de tablero, pero añadiéndole las ventajas propias de la consola de 32 bits de Sega. El resultado son entornos totalmente tridimensionales en los que los personajes combatirán, hablarán y se desplazarán con total libertad.



En «Shining Force 3» se desarrollarán al mismo tiempo tres historias paralelas que influirán entre sí. Prepárate, porque a partir de Marzo podrás disfrutar de un juego que tiene todos los requisitos para convertirse en uno de los mejores de todos los tiempos.





El juego será lanzado durante el 98.

¡¡PRIMERAS IMÁGENES DE «TEKKEN 3» PARA PLAYSTATION!!

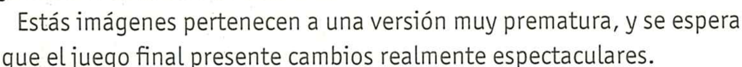




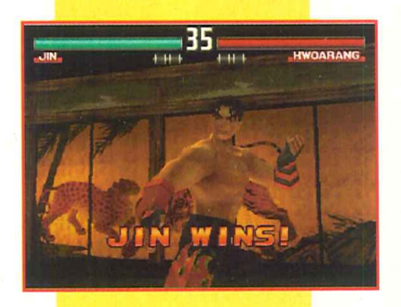


Por fin Namco ha comenzado a revelar las primeras informaciones acerca del juego de lucha más esperado del momento, la tercera parte de la sensacional saga conocida como «Tekken». El anuncio de lanzamiento ya es oficial, aunque todavía no se ha revelado la fecha exacta. Todo hace pensar que en Japón estará disponible en el primer tercio del año que viene, mientras a Europa puede llegar antes del verano. Namco apenas ha revelado alguna característica de esta conversión, pero Jesse Taylor, Director de Desarrollo de Namco, asegura que los resultados serán asombrosos, y que ningún fan de la serie quedará decepcionado. Además, y en contra de lo que se venía hablando en los últimos meses, no será necesario ningún tipo de adaptador para poder disfrutar de o en PlayStation. Según Taylor, "se están aprovechando las posibilidades de la consola al máximo, como jamás se había hecho hasta ahora".





Estás imágenes pertenecen a una versión muy prematura, y se espera que el juego final presente cambios realmente espectaculares.



NINTENDO 64
MEJOR CONSOLA DEL AÑO.

Nintendo 64 ha sido elegida Mejor Consola de 1997 en el ECTS, (European Computer Trade Show) por los profesionales del sector. Y Super Mario 64, no podía ser menos, también ha sido premiado como el Mejor Juego para Consola de 1997 en el ECTS.



Lógico, ¿no? Nintendo 64 cuenta con la tecnología más avanzada del mercado, gracias al procesador desarrollado por el líder mundial en informática audiovisual: SiliconGraphics.



FCB/TAPSA



Si Super Mario 64 siendo el primer título aparecido para Nintendo 64 ya ha conseguido ser elegido como el Mejor Juego para Consola del Año, ¿Que no podemos esperar de los nuevos juegos que están apareciendo para Nintendo 64?



	NINTENDO 64	PLAYSTATION	SATURN
POTENCIA	64 Bit	32 Bit	32 Bit
VELOCIDAD	93,75 Mhz.	33 Mhz.	28 Mhz.
Nº JUGADORES	4	2	2
MIPS (Millones Instrucciones por segundo)	100	30	25
JOYSTICK ANALÓGICO INCLUÍDO	SÍ	NO	NO
Procesador SiliconGraphics Computer Systems	SÍ	NO	NO





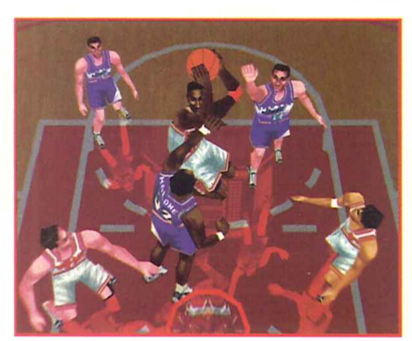
www.nintendo.es

Juegos para todos los gustos y formatos.

KONAMI EMPIEZA 1998 CON UNA SUCULENTA OFERTA DE NOVEDADES.

Los seguidores de esta popular compañía japonesa están de enhorabuena, ya que ha empezado el año con una gran variedad de títulos a punto de salir al mercado. Sin ir más lejos, para cuando leas estas líneas estará a punto de salir en Game Boy «Castlevania Legends», una nueva y emocionante aventura de la saga de cazadores de vampiros más famosa de todos los tiempos. Pero si el ambiente gótico y barroco característico de este título de plataformas no es de tu agrado, no te preocupes, porque la oferta de Konami es muy extensa y abarca otros juegos como «Goemon», «Metal Gear Solid», y «NBA Pro 98», que saldrán a partir de Marzo.





«Goemon» es un videojuego curioso, inspirado en un manga muy famoso en Japón protagonizado por Goemon. En el juego controlarás a este personaje y a dos amigos suyos, y tu misión será la de impedir la dominación del Japón medieval por parte del malvado Gogers my Stage. Al principio, el alto coste de este cartucho ponía las cosas difíciles para su distribución en España, pero afortunadamente la reciente bajada en los costes de producción de Nintendo ha cambiado esa situación, por lo que todos los poseedores de Nintendo 64 podrán conocer a este Ninja tan peculiar.

«Metal Gear Solid» es otro título también destinado a dar mucho de que hablar. Ambientado en una base de misiles atómicos tomada por un grupo terrorista, llevarás a un comando que tendrá que infiltrarse para evitar la amenaza nuclear que pende sobre el resto del mundo. Konami planea lanzar versiones tanto para PlayStation como para Nintendo 64, aunque el nombre de esta última será «Hybrid Heaven».

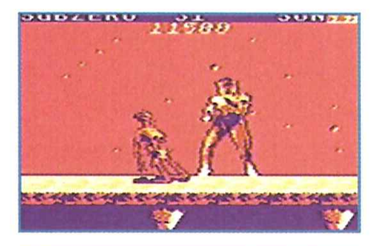
El último título, «NBA Pro 98», estará disponible tanto para PlayStation como para Nintendo 64. En cualquiera de ellos podrás experimentar toda la emoción del baloncesto gracias a las seis cámaras distintas que incorporará, y al asesoramiento de jugadores tan famosos como Shaquille O´Neal.

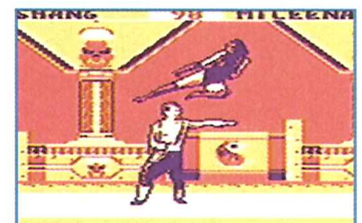
Y esto sólo por el momento, porque sin tardar mucho Konami nos sorprenderá con otros impactantes títulos. Recordadlo.

Acclaim relanza las dos primeras partes de «Mortal Kombat» en un único cartucho.

EL KOMBATE DEFINITIVO, DE NUEVO EN GAME BOY.

Si te gustan los juegos de lucha y tienes una Game Boy, ahora tienes la oportunidad de hacerte con dos de los títulos más famosos de este género: «Mortal Kombat» y «Mortal Kombat II». Acclaim ha lanzado un pack que recopila en un sólo cartucho estos dos míticos juegos que como ya sabéis reune a los mejores luchadores del planeta para enfrentarse en un combate definitivo contra el poderoso Shao Kahn. Por supuesto, toda la gama de Babalities, Fatalities y demás barbaridades del juego original están incluidas en este cartucho se encuentra ya a la venta y está siendo distribuido en nuestro país por New Software Center.





LA QUINTA COLUMNA

Nintendo sigue a lo suyo.

El último Shoshinkai celebrado en Tokyo, que ahora ha pasado a llamarse Space World (cómo les gusta a los japoneses el vocabulario anglosajón), ha vuelto a demostrar que Nintendo sigue manteniendo una estrategia totalmente diferente a la de sus seguidores. Vamos, que va a lo suyo. Y esta vez, quizá con más descaro que nunca.

Bien es verdad que en Japón no les están yendo las cosas tan bien como esperaban, pero también es cierto que 12 millones de N64 en todo el mundo no es moco de pavo. Quiero decir que las ventas marchan lo suficientemente bien como para que la consola siga sin problemas su rumbo simplemente apoyada por una línea de software de buena calidad.

Sin embargo, lejos de acomodarse en esta postura, Nintendo se embarca en una arriesgada aventura a la búsqueda de nuevas fórmulas: cámaras digitales para su portátil, periféricos sorprendentes, juegos originales y novedosos, y lo más importante, una nueva estrategia que pretende impulsar las ventas de su 64 bits a través de su incombustible portátil mediante una adaptador y una serie de juegos -los Pocket Monsters - que hermanarán ambas consolas.

Se puede ver una mayor o menor utilidad en los nuevos periféricos, los juegos nos pueden gustar más o menos y se puede estar o no de acuerdo con su estrategia, pero lo que nadie puede negar es que estamos ante la compañía más imaginativa, revolucionaria y arriesgada del sector, con todas las ventajas e inconvenientes que ello conlleva. Lógicamente esta filosofía nunca está exenta de sonoros patinazos, pero los éxitos resultan del mismo modo más meritorios e impactantes.

De momento, Nintendo ha sabido granjearse de esta manera un nutrido grupo de incondicionales que confían ciegamente en cada nueva apuesta. Aunque también otros muchos que reniegan de tantas innovaciones y proclaman que no son sino rectificaciones de sus continuos errores. Yo lo que tengo claro es que, aparte de consideraciones sobre sus aciertos o sus errores, es absolutamente imprescindible para el sector que exista una compañía como ella, capaz de imprimir dinamismo y buscar siempre una salida hacia adelante. Aún a costa de verse superada en ventas por alguna de sus directas rivales.

Manuel del Campo

El regreso de las motos todo terreno.

Sony llevará la velocidad al límite con «Jet Rider 2».







Muchos recordaréis un juego aparecido hace ahora aproximadamente un año llamado «Jet Rider». Pues bien, la compañía Single Track está preparando una secuela de este divertido título para PlayStation que nos colocaba a los mandos de unas potentes motos de aspecto futurista cuya especial configuración permitía que corriesen sobre todo tipo de terrenos, sea tierra firme o agua. «Jet Rider 2» presentará un aspecto bastante parecido al de su primera parte, pero por supuesto incorporará nuevas escuderías y pilotos y circuitos más variados. Lo que sin duda mantendrá será la conseguida sensación de velocidad de su antecesor, indispensable para que disfrutéis de la mezcla entre arcade y velocidad que os ofrecerá este juego. «Jet Rider 2» será distribuido en el mes de marzo por Sony.

Sony pone a la venta nuevas tarjetas de memoria para PlayStation.

Memoriza en transparente.

Sony acaba de poner a la venta su colección Otoño-Invierno de Memory Cards. Después de sacar al mercado las tarjetas de colores ahora se desmarca con tres nuevos modelos transparentes en blanco, verde y rojo que además de permitirnos salvar nuestras partidas pondrá una original nota de color en nuestras consolas. El precio de estos nuevos periféricos será más o menos el mismo que el de la tarjeta normal por lo que podréis modernizar vuestra consola por sólo 2.750 pesetas.

Nintendo 64 también tendrá juegos para romperse la cabeza.

Experimenta toda la emoción de las formas geométricas con «Tetrisphere».



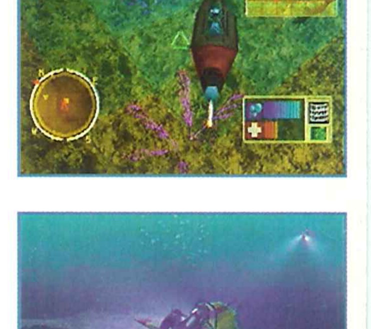


A partir de Marzo la consola de 64 bits de Nintendo contará con su primer juego de rompecabezas: «Tetrisphere». Bajo este nombre se oculta un título claramente inspirado en el famoso «Tetris», pero desarrollado en escenarios totalmente tridimensionales. En cada uno de estos escenarios te encontrarás con una esfera diferente que estará formada por un núcleo y una serie de capas protectoras. Tu tarea será la de llegar al núcleo colocando una serie de piezas sobre la superficie de la esfera, de tal manera que encajen en ella y abran un camino a su interior. El reto ya no es sólo cuestión de velocidad, decisión y reflejos, ahora además deberemos demostrar nuestra visión espacial y nuestra paciencia, porque como todos los juegos tipo puzzle «Tetrisphere» no es precisamente fácil al principio. Eso sí, absorbente.

«Treasures of the Deep» llegará en marzo a PlayStation.

Da la vuelta al mundo en submarino con Namco.







Namco está preparando un original título para PlayStation que conjugará las historias de barcos hundidos, piratas y tesoros y que permitirá visitar las profundidades marinas de todo el mundo a bordo de diversos tipos de submarino. «Treasures of the Deep» nos pondrá en la piel de Jack Runyan, un veterano marino que tras varios avatares decide dedicarse a la carrera de buscador de tesoros hundidos en el mar. Tras rastrear las costas del Caribe, Jack descubre los restos de un galeón español, el Concepción, que naufragó en una tormenta tropical en 1641 cargado de tesoros procedentes de las arcas del Vaticano. Aunque el área está plagada de piratas subacuáticos e infestada de tiburones, tendremos que armarnos de valor y explorarla a fin de recuperar todos los preciosos tesoros que oculta el galeón. «Treausures of the Deep» será distribuido por Sony y se espera su aparición a lo largo del mes de marzo.

ovedades de
ENDO 64®
insuperable



Super Mario 64



8.490 Ptas.

Wave Race 64



8.490 Ptas.

Blast Corps



8.490 Ptas.

Star Wars



9.990 Ptas.

Lylat Wars



9.990 Ptas.

Gratis Rumble Pak

Killer Instinct Gold



8.490 Ptas.

29.990 Ptas.

Consola + Mando + Controller Pak (Tarjeta Memoria)

Ven a conocer a los Centros Mail las novedades de Nintendo 64

SPACE WORLD 97

Nintendo apuesta por el 64DD y la fiebre de los Pocket Monsters

Durante los pasados días 21, 22 y 23 de Noviembre se celebró en Tokyo la gran fiesta anual de Nintendo, anteriormente conocida como Shoshinkai, que ahora ha pasado a llamarse Space World. Durante este evento, aparte de las presentaciones de nuevos juegos y periféricos, quedaron claras dos cosas: el prometedor futuro del 64DD y un nuevo fenómeno social que viene dispuesto a arrasar el mercado de los video juegos: los Pocket Monsters.

Nintendo no defraudó a sus seguidores en esta nueva edición de su exposición anual. Querían 64DD y eso es lo que tuvieron. Para empezar, se anunció la fecha definitiva del lanzamiento de este adaptador: Junio del 98 en Japón. Tres meses después de la fecha prevista. Para compensar esta demora, Nintendo ha prometido acompañar este lanzamiento con una línea importante de juegos, del calibre de «Mario Artist», «Mother 3» o «F-Zero X». Aunque el primero de todos ellos será seguramente «Pocket Monster Stadium» uno de los representantes de un nuevo fenómeno social que amenaza con superar el éxito de los Tamagotchi.

Y es que los famosos "Pocket Monsters" casi roban el protagonismo al mismísimo DD64 en este show. Todas las series de estos juegos que aparecieron originalmente en Game Boy serán versionadas para N64, y además se acompañarán de una línea de productos de marketing para apoyar lo que parece se ha convertido en la nueva fiebre de los japoneses.

Por cierto, que Nintendo también dejó claro que quiere otorgar una segunda juventud a su máquina portátil. Teniendo en cuenta que en Japón tiene un parque de nada menos que 20 millones de Game Boys y que las ventas de esta consola en todo el mundo siguen viento en popa, Nintendo ha decidido lanzar nuevos y potentes títulos en esta temporada además de crear un periférico que permitirá utilizar el software de Game Boy en N64 (algo así como el Super Game Boy pero para N64). La idea de Nintendo es impulsar las ventas de su consola de 64 bits a través de los millones de usuarios de Game Boy que hay en todo el mundo. Nadie podía imaginarse una estrategia de este tipo hace tan sólo unos meses. Pero es que las cifras mandan.





Durante el show los famosos Pocket Monsters acapararon gran parte del protagonismo. No sólo estaban presentes en los juegos, sino que había un buen puñado de ellos amenizando el evento por todas partes.





Esta vez Nintendo no defraudó a nadie, y puso a disposición de los visitantes algunas versiones jugables de los primeros títulos para el 64DD.





ENTREVISTA A MIYAMOTO

"He repartido mi tiempo entre Zelda y el 64DD"



HC: ¿Qué juegos son los más importantes del certamen?

SM: Los dos más importantes son «Zelda» y «Yoshi Story», pero también lo son «Snowboarding» y «F-Zero». Casualmente los cuatro son míos (risas).

HC: ¿En qué juego has empleado más tiempo?

SM: Probablemente en «Zelda», aunque he de reconocer que el 64DD también ha ocupado gran parte de mi tiempo.

HC: Precisamente queríamos preguntarte acerca de esos dos temas. En principio «Zelda» iba a ser el gran título que promocionase el 64DD. ¿Por qué motivo habéis decidido lanzarlo finalmente sin él?

SM: Lo cierto es que el 64DD será un componente que permitirá introducir un montón de innovación y creatividad en los juegos de Nintendo 64, pero como no lo íbamos a sacar hasta 1998, decidimos centrarnos en la versión de cartucho de «Zelda». Lo que aún no hemos decidido es si una vez hayamos sacado el 64DD haremos una conversión del juego para él, o crearemos un nuevo juego totalmente independiente. Todavía lo estamos pensando.

HC: Afirmas que el 64DD va a permitir la introducción de un montón de innovación y creatividad en los juegos. ¿Podrías aclararnos este punto un poco más?

SM: La verdad es que no puedo hablar mucho de ello, sólo poneros un ejemplo. Con la adición del 64DD a un juego como «F-Zero», los jugadores podrán construirse sus propios coches y circuitos, o incluso editar los existentes. El programa que te facilita estas opciones ya está incluido en el cartucho, pero no podrás utilizarlo a no ser que tengas el 64DD. "Adición" será una palabra importante en el 64DD, ya que cada vez que ganes podrás añadir nuevos datos y o circuitos, de tal manera que vayas personalizando cada vez más el juego. Otra palabra clave de este dispositivo es "actualización". Serás, por ejemplo, capaz de actualizar los datos de cada campeonato, o jugar contra nuevos competidores obtenidos de los datos de otra persona. Incluso serás capaz de memorizar los datos de los coches de otros jugadores, y guardarlos como coches "fantasmas". Si este sistema funciona, el próximo paso será el de conectar a los jugadores a una red.

HC: Volviendo un poco al «Zelda». ¿Cuál es el aspecto con el que menos satisfecho has acabado del juego?

SM: El no haberle podido dedicar mi atención plenamente, ya que estaba enfrascado al mismo tiempo en otros proyectos.

HC: ¿ Y el más satisfactorio?

SM: El excelente ambiente que hemos creado en el juego, y que permitirá a los jugadores experimentar nuevas sensaciones, no vistas hasta la fecha.

HC: Ni siquiera en «Super Mario 64»

SM: Ni siquiera en él.

HABLA YAMAUCHI

Nuevas formas de entretenimiento

Si los rumores que corrían por todo el recinto son finalmente ciertos, esta podría haber sido la última conferencia de Hiroshi Yamauchi como presidente de Nintendo Japón. Como cada año, el directivo comenzó su charla criticando la, a su juicio, deplorable situación del actual mercado de juegos, según él " inundado de juegos demasiado aburridos o complicados, que los usuarios normales no disfrutan jugando." Hiroshi Yamauchi admitió también el relativo éxito de Nintendo 64 en Japón, situación que intentó explicar asegurando que "todavía tenemos algunas cartas que jugar. De todas formas, no hay duda de que tenemos que realizar cambios cualitativos en los juegos". "El futuro mercado de juegos será bastante distinto al actual, tal y como hemos visto que ha ocurrido en el mercado del entretenimiento este año. Pocket Monster y Tamagotchi han salvado al mercado y han mostrado aspectos muy distintos desde los que partir. La intención de Nintendo es que tras la salida del 64DD, los usuarios puedan actualizar sus juegos con nuevos personajes, escenarios y demás elementos acudiendo a máquinas especialmente preparadas para ello que se instalarán en las tiendas. Por lo tanto, la idea principal que subyace tras el nuevo periférico de Nintendo parece ser la de dar un cambio cualitativo a los juegos. "Sin introducir nuevas ideas no podemos convencer a los usuarios de que acepten el 64DD, y es por ello por lo que nos estamos tomando tanto tiempo antes de lanzar el sistema. Intentaremos que el precio sea lo más reducido posible, aunque de momento no puedo confirmar nada". Como broche final, Hiroshi Yamauchi anunció de manera oficial las bases de la nueva estrategia: "queremos crear un nuevo mercado de entretenimiento. Algunas preguntas a este respecto las responden la Pocket Camera, el 64DD y el nuevo mundo de software creado por la combinación de 64DD y Game Boy. Todo está conectado con todo, y esto expandirá el horizonte del mundo del entretenimiento. Nintendo debe estar orgullosa de sí misma al ser la única compañía en Japón capaz de hacer esto. "



The angst-ridden sheep cleverly marries umpteen purple televisions. The Jabberwocky kisses five silly trailers,

PERIFERICOS

Para Nintendo 64





Todo el mundo estaba pendiente este año del lanzamiento del 64DD, por lo que quedaron desilusionados cuando Nintendo confirmó su retraso de tres meses sobre la fecha inicialmente prevista. No obstante, éste no será el único periférico que Nintendo sacará al mercado en el presente año. En Julio tiene previsto poner a la venta un ratón, un micrófono y un cartucho capturador de video. De todos ellos, los más importantes son los dos últimos. El cartucho, permitirá capturar elementos de las cintas de video o de video cámara, y el micrófono saldrá al mercado con un sistema de reconocimiento de voz que te permitirá dar instrucciones habladas a los personajes del juego.

Para Game Boy





El año pasado estalló en Japón una auténtica fiebre por las cámaras digitales . Y por lo que parece Game Boy no va a estar a salvo de ella. Nintendo tiene previsto sacar en Febrero para esta consola una "Pocket Camera", un periférico que puede conectarse a la entrada de cartuchos de la consola, y que permite sacar fotografías en blanco y negro. Una vez tomada la fotografía, este aparato te permitirá ampliar la imagen hasta cuatro veces e incluso editarla, añadirle sonidos, e incluirla en una pequeña animación. Al parecer confían tanto en el éxito de este producto, que Nintendo ya está preparando otro accesorio (el Pocket Printer) que permitirá imprimir estas "Pequeñas Obras Maestras" en tres colores.

Otros periféricos

El Space World 97 también dio cabida a un buen número de complementos igualmente interesantes. La propia Nintendo presentó el sorprendente "64GB Pack", un aparato que permitirá utilizar los cartuchos de Game Boy en una Nintendo 64, acoplándolos al puerto de memoria del joystick analógico. Nintendo también mostró el "Super Game Pack 2", una nueva versión del Super Game Boy, pero que ahora permitirá conectar directamente los cartuchos de GameBoy en una Super Nintendo. Por otro lado, Hudson mostró dos nuevos sistemas, basados en unos dispositivos infrarrojos, que han sido desarrollados para poder conectar la GameBoy con un PC y para permitir el intercambio de datos entre dos Game Boys.

LOS JUEGOS

Para 64 DD


Mario Artist Series

Uno de los primeros juegos en salir para 64DD que además admitirá periféricos de nueva generación, como el ratón o la tarjeta capturadora de video.


Pocket Monsters Snap

Uno de los juegos protagonizados por estos monstruitos. El objetivo será sacarlos unas fotos, desplazándote por unos increíbles paisajes en 3D.


Pocket Monsters Stadium

EN este título se necesitarán extraer los datos de los monstruos del juego «Pocket Monsters» de GameBoy. Lógicamente, ahora se verán en 3D.


Sim City 64

Este juego fue una auténtica sorpresa en el certamen. No es para menos, pues es el primer simulador de ciudad creado por Nintendo.


Super Mario RPG 2

Un juego completamente distinto a «Super Mario 64», pero que también tiene detrás a la soberbia mente de Miyamoto. Ahora en 3D.

Las sorpresas de Game Boy


DKK 2


Wario Land 2

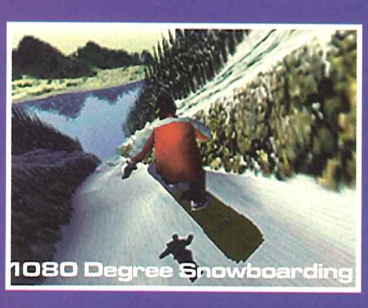
Pocket Monsters

La portátil de Nintendo está preparada para vivir una segunda juventud. Aparte de los nuevos periféricos para la consola, se presentaron algunos títulos de renombre , como son las segundas partes de «Wario Land» y «Donkey Kong Land» y, por supuesto, las renovadas series de los omnipresentes «Pocket Monsters».



Una especie de «Mario Paint», en el que los jugadores tendrán la posibilidad de crear sus propios animes. Se podrá utilizar el "video capture cartridge"..

Para Nintendo 64


1080 Degree Snowboarding

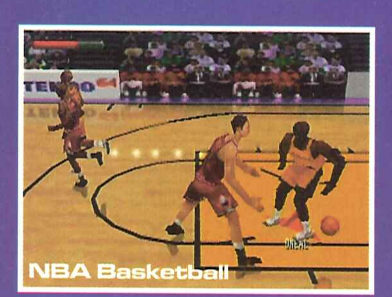
El equipo responsable de «Wave Race» cambia las motos acuáticas por las tablas de snowboarding en un juego invernal muy prometedor.


F-Zero X

Una de las conversiones más esperadas. Técnicamente no parece muy espectacular, pero las sensaciones en el control y la conducción son excelentes.


Figting Cup

La versión jugable de este juego de lucha resultó bastante prometedora, aunque gráficamente no suponga ninguna revolución.


NBA Basketball

Toda una sorpresa por parte de Nintendo, que se ha desmarcado con este simulador de basket al más puro estilo NBA.


Taito Jungle

Es un título muy misterioso, que lleva gestándose desde 1995. Al parecer está ambientado en una célebre película de animación japonesa de los 60.


Picachu Genki de Chu

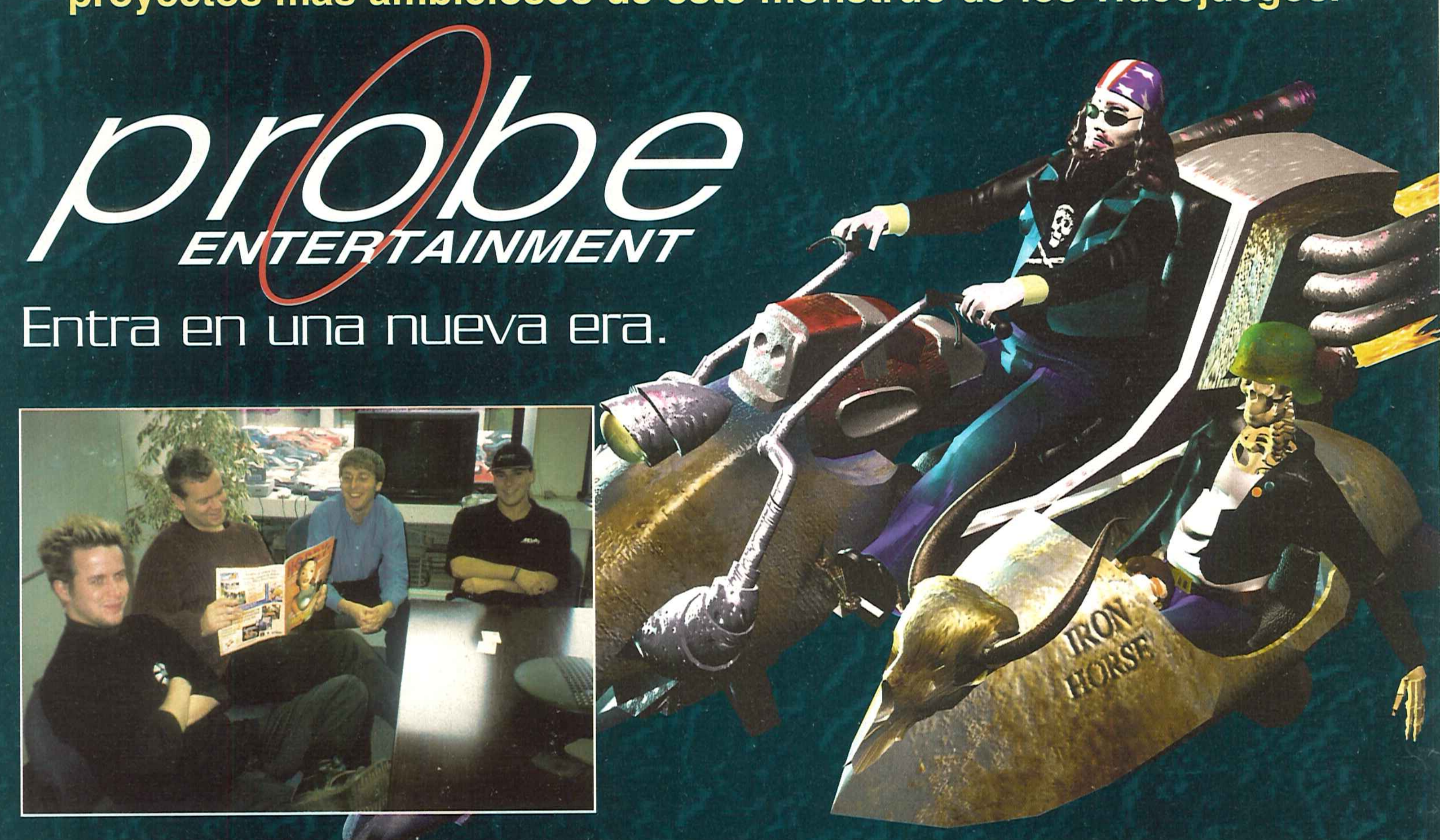
Otro de los Pocket Monsters. Como si fuera un Tamagotchi, deberás criar a Pikachu y convertirlo en el monstruo con el que sueñan todas las madres.


Legend of Zelda

«Zelda» será lanzado en cartucho, y no en 64DD como en principio se había anunciado. El juego más esperado del momento.

Acclaim nos abre sus puertas. (I)

Os presentamos los equipos de programación que trabajan en los proyectos más ambiciosos de este monstruo de los videojuegos.



Lejos quedan los tiempos en los que la compañía británica Probe demostró su capacidad con juegos de la talla de «Mortal Kombat», «Lemmings» o, ya en 32 bits, «Alien Trilogy». Ahora, una vez integrado plenamente en la estructura de Acclaim, este sello pretende aumentar sus cotas de éxito y prestigio con sus nuevos lanzamientos para PlayStation y N64.

Las oficinas de Probe están situadas al sur de Londres, en el tranquilo barrio de Croydon. Desde aquel lugar se están gestando algunos de los juegos más prometedores de cara al próximo año. Son dos plantas en las que decenas de diseñadores, programadores y artistas están más de 10 horas al día dedicados enteramente a crear software de entretenimiento.

Lógicamente, como en todos los equipos de programación, cada miembro de Probe está especializado en un determinado trabajo y todo el plantel se encuentra dividido en diferentes departamentos dedicados exclusivamente a un determinado título. Actualmente hay tres grupos, cada uno de los cuales se está ocupando de alguno de los actuales proyectos, «Batman y Robin», «Forsaken» -ambos para PlayStation- y «Ultra Soccer» para N64. Además, hay otro grupo de programación sueco, que realizó una de las versiones de «Jungla de Cristal. La trilogía», que está trabajando en el juego «Jeremy Mcgrath Motocross Championship» también para PlayStation.

Pero todo esto no significa que sus mentes estén plenamente concentradas en los juegos presentes sin ver más allá. Como bien nos indicaba Tony Beckwith, Director de Desarrollo de Probe, siempre hay alguien pensando en futuros proyectos, juegos que probablemente no veremos hasta dentro de uno o dos años. Pero es que la máquina de Probe no puede pararse en ningún momento. No es necesario acabar completamente con un juego para empezar a pensar en el siguiente. La idea inicial puede surgir en cualquier momento y entonces los diseñadores ya pueden empezar a dar forma al proyecto, a pesar de que la compañía entera esté pendiente de los lanzamientos más inmediatos, como es el caso.

Según Beckwith, lo primero que se piensa es el tipo de juego se que quiere construir, y a partir de ahí se empieza a configurar el resto de los elementos, desde su argumento a su diseño, desde su ambiente a su música.

Pero mejor es que disfrutéis con los comentarios que ellos mismos nos hicieron acerca de los juegos que llegarán al mercado en los próximos meses.

ACCLAIM SOCCER

Más fútbol para N64.

Es uno de los más recientes proyectos de Probe. A pesar de la dura competencia que ofrece este género en Nintendo 64, la gente de Probe se está esmerando en realizar un gran juego de fútbol.

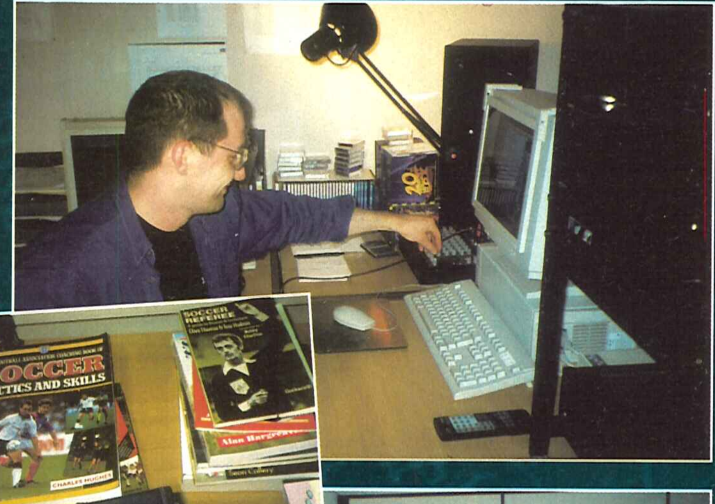
El proyecto se encuentra todavía en pleno estado de gestación para ya se apuntan algunas de sus características. Será un juego con un completo repertorio de opciones, tanto para la configuración del juego como para la edición de jugadores y equipos. Los jugadores presentan un tamaño considerable, aunque los movimientos son rápidos y las jugadas se desarrollan a gran velocidad. De momento, sólo tendrá selecciones nacionales, aunque no se descartan cambios en los próximos meses. El juego estará traducido, pero lo más interesante es que se está barajando la posibilidad de incluir comentarios en castellano. Sería el primero que los incluyera en esta consola.













Aquí tenéis a los principales responsables de «Acclaim Soccer» disfrutando con la lectura de nuestra hermana pequeña Nintendo Acción. Arriba podéis ver la gran cantidad de libros de fútbol con los que se están empapando.

ESTA ES LA OPINIÓN DE SUS CREADORES...

"Estamos intentando dar al juego una personalidad propia, que le diferencia de los últimos juegos de fútbol que hemos visto en esta consola.

De momento, intentamos que el movimiento del balón se ajuste a lo que queremos que sea el juego. No queremos que sea un arcade al uso pero tampoco un simulador porque sería demasiado complicado. Nuestra idea es crear un juego rápido, dinámico, en el que se puede llegar fácilmente a las porterías y realizar movimientos espectaculares sin mucha complicación".

¿«FIFA» O «ISS»?

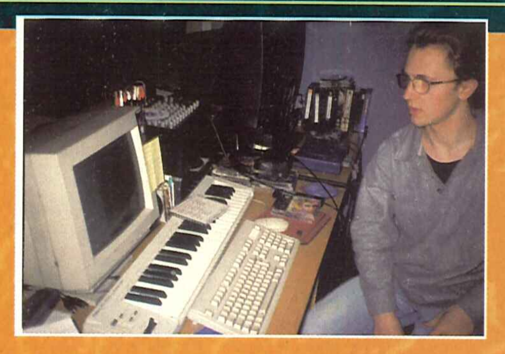
"No me gusta el estilo de «FIFA», tiene un control extraño y a veces no responde a lo que quieres hacer. Mi opinión es que no es un juego muy bueno. Nuestro juego no tendrá nada que ver con este título. Por otro lado, creo que «ISS» sí es un muy buen juego, tiene movimientos muy reales y una gran jugabilidad. De todos modos, existen muchos más estilo en el mercado, como «Kick Off», «Sensible Soccer», etc. Yo creo que nuestro juego será mucho más parecido a estos últimos.".

EL ESTUDIO DE GRABACION DE SONIDO.

Dentro de las oficinas de Probe también hay un departamento dedicado a la realización de todos los efectos de sonido y la grabación de las bandas sonoras de los juegos. En está pequeña habitación se encuentran dos personas rodeadas de un modernísimo equipo compuesto por potentes ordenadores, mesas de mezclas, sintetizadores y reproductores y grabadores de audio de todas las clases.

Ellos trabajan en el aspecto musical y sonoro de los juegos al mismo tiempo que los programadores crean las imágenes. La elección de las bandas sonoras para los juegos la realiza todo el equipo, aunque lógicamente los últimos retoques corren a cargo de los ingenieros de sonido. En otros casos, como en «Batman» al tratarse de la misma banda sonora que en la película sólo tienen que grabarla.

Los efectos de sonido no son siempre generados por ellos. Al igual que en las



películas, disponen de una completa colección de CD's en los que se encuentran todo tipo de ruidos y sonidos que después aplican directamente a los juegos.

FORSAKEN

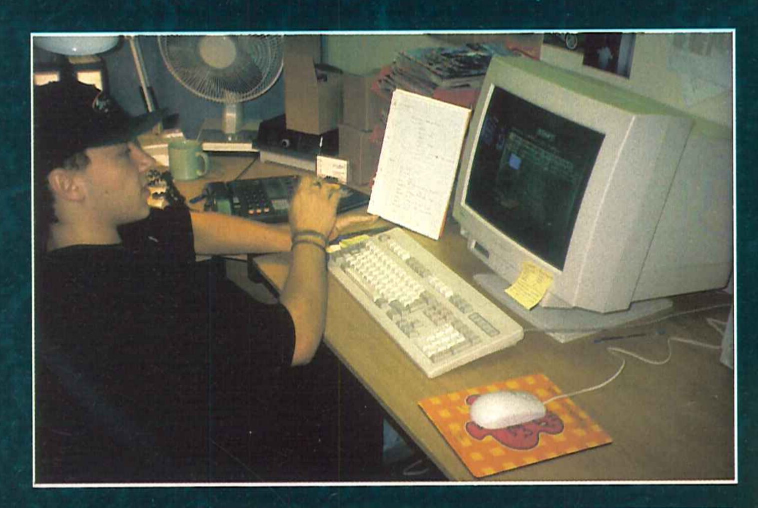
El futuro según Probe.

El juego para PlayStation en el que Probe está trabajando puede encuadrarse dentro del género de acción, aunque su planteamiento dista mucho de los títulos que hemos visto últimamente. Para que os hagáis una idea es algo así como un «Doom» pero en plan futurista con motos súper modernas y bien armadas como protagonistas y con un movimiento diez veces más veloz. El juego es una trepidante batalla a través de los interminables pasillos en los que el jugador tendrá total libertad de movimientos. Por lo que hemos podido ver, «Forsaken» destaca sobre todo por su impresionante calidad técnica, especialmente el suave y veloz movimiento y los espectaculares efectos de luces.

Si todo va bien, llegará a nuestro país en Abril.

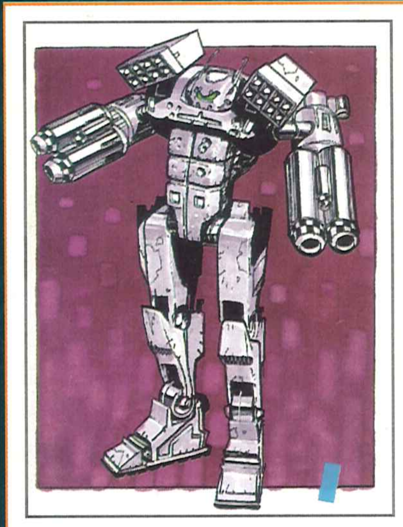


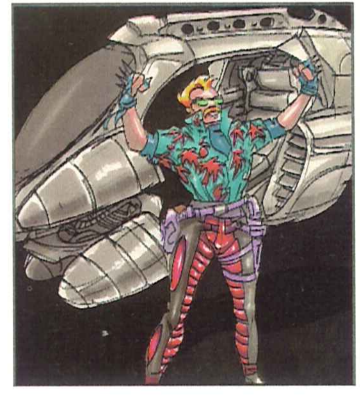
Aquí tenéis a uno de los programadores del juego en pleno proceso de desarrollo. Como podéis ver, en su mesa no falta una televisión con la correspondiente beta de «Forsaken», una estación de desarrollo para PlayStation y su ordenador de trabajo.



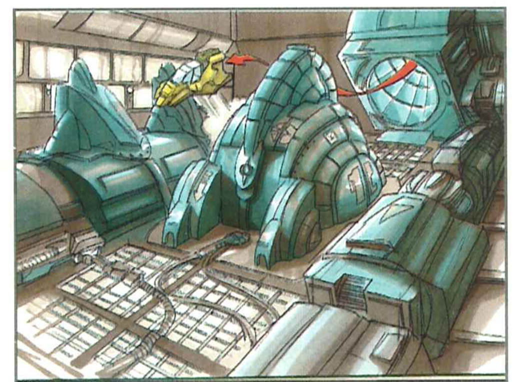


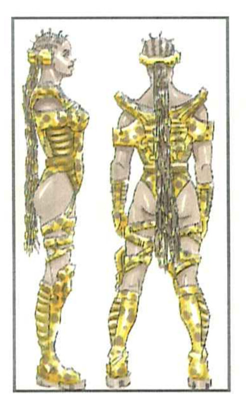
El aspecto del juego hasta el momento es más que prometedor a pesar de que todavía quedan muchos aspectos por completar. Arriba podéis ver a James Stewart productor de «Forsaken» testeando la última versión del juego.





Aquí tenéis algunos de los bocetos realizados por los diseñadores y que sirven como base para crear todos los elementos que aparecerán en el juego.





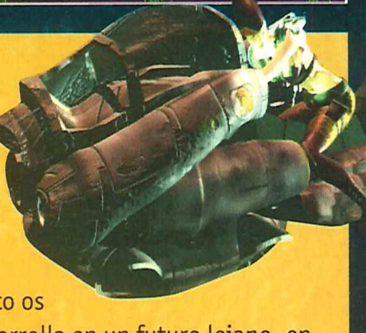






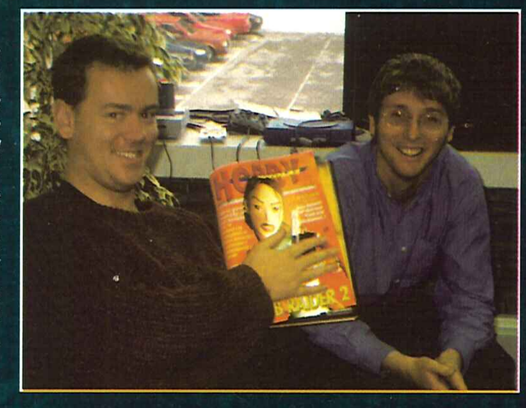


¡VAYA HISTORIA!



La verdad es que la gente de Probe tampoco está escatimando imaginación a la hora de crear un argumento para el juego. Tiempo habrá para extendernos en esta elaborada historia, pero por el momento os podemos adelantar que el juego se desarrolla en un futuro lejano, en el que la Tierra ha quedado totalmente desolada debido a una especie de crisis atómica que hizo saltar todo por los aires. Nuestro planeta es ahora pasto de todo tipo de mercenarios que se desplazan a través de interminables corredores creados después de la explosión en busca de los tesoros que todavía quedan escondidos. No hay reglas, no hay gobierno. Es sólo la ley del más fuerte.

ASÍ LO VEN ELLOS...



Tony Beckwith (derecha) Director de Desarrollo de Probe y Ned Langman, Director de Arte de «Forsaken» bromean con la "contundencia" de Lara en la última portada de la revista.

"En realidad el juego empezó a desarrollarse para PC. Esa es la base del concepto sobre la que estamos trabajando para desarrollar el juego de PlayStation.

A pesar de tratarse del mismo juego, esta versión para PlayStation tendrá su propia personalidad. La base será la misma, pero contendrá algunas diferencias con los juegos de PC y N64. Habrá elementos diferentes, distintos objetivos, otros enemigos, diferente jugabilidad... Nuestra idea es que cada versión tenga sus propias señas de identidad, aunque también es verdad que la gente de Iguana se ha basado en todos nuestros diseños iniciales para empezar a programar la versión para Nintendo 64.

En este juego estamos trabajando aproximadamente unas 30 personas entre diseñadores, programadores artistas y productores. Se trata de una cifra habitual dentro de la compañía. Por ejemplo en «Batman» están trabajando el mismo número de personas.

Actualmente no veo ningún otro juego que pueda compararse con «Forsaken». Se trata de un estilo de juego diferente, distinto a lo que estamos acostumbrados a ver, y por tanto es difícil buscarle rivales. Es verdad que hemos recibido influencias de los juegos tipo «Doom», y que también habíamos visto el entrañable «Tunnel B-1» antes de empezar a trabajar en este proyecto. Pero este es un juego diferente, mucho más adaptado a los tiempos actuales, y con un planteamiento muy moderno.

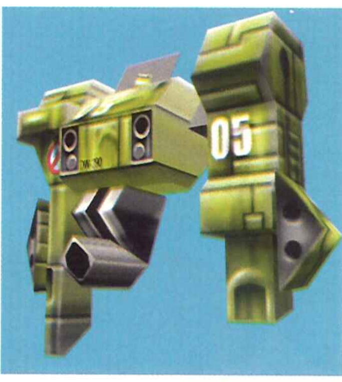
El aspecto que nos está resultando más difícil de programar es todo lo referente a los sistemas de colisiones y explosiones y todos los movimientos que estas situaciones provocan. Nos está resultando realmente complicado, estamos utilizando diferentes métodos y cientos de cálculos para intentar que todo parezca lo más realista posible dentro de esta órbita espacial sin gravedad que hemos creado para el juego. Sin embargo estamos muy contentos con los resultados que estamos consiguiendo. Nosotros sólo hemos visto algo parecido en el juego «Quake», pero en nuestro caso todo es mucho más complicado, ya que los niveles son más complejos y hemos tenido que desarrollar nuestro propio sistema. La verdad es que nos está llevando mucho tiempo, pero merece la pena".











Estos diseños son casi definitivos y posteriormente acabarán convertidos en protagonistas de «Forsaken». El trabajo de los grafistas está siendo soberbio.





LAS ARMAS

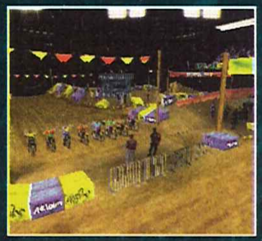
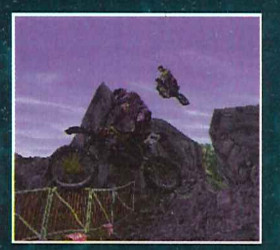
Cada una de las motos futuristas contará con un auténtico arsenal que incluirá armas como las que veis en estas imágenes. El juego será una batalla sin descanso.

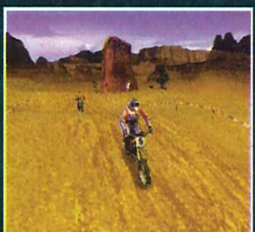
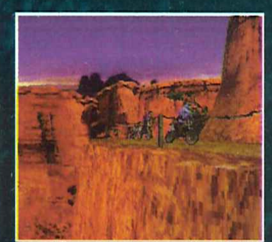


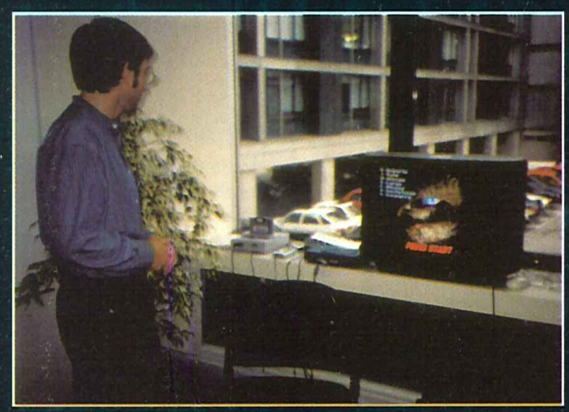
JEREMY McGRATH MOTOCROSS CHAMPIONSHIP

Velocidad, barro y espectáculo.

En Probe han tenido la original idea de realizar un juego de motocross, esa espectacular competición en la que motos súper preparadas se enfrentan a circuitos repletos de subidas, bajas y barro a toneladas. Tal vez no sea una modalidad demasiado popular en nuestro país, pero cuando se realiza alguna exhibición en los grandes pabellones los llenos son históricos. Para darle aún más empaque a este título, se han hecho con los servicios de uno de los grandes campeones, Jeremy Macgrath, que además dará nombre al juego. A pesar de que en los títulos de crédito aparecerá el nombre de Probe, en realidad este juego está siendo programado por un grupo sueco, habitual colaborador de Probe, que ya realizó para esta compañía el genial «Jungla de Cristal». Toda una garantía. El juego estará disponible entre Abril y Mayo.



Esto es lo que opina Tony Beckwith...

"Nuestra idea es llevar el espectáculo del motocross hasta PlayStation. Por eso estamos incluyendo circuitos reales y pilotos de renombre. Además, intentamos recoger los aspectos más llamativos de la competición, como los saltos donde los pilotos realizan todo tipo de acrobacias, o las caídas masivas en las que sólo los más hábiles o fuertes pueden seguir a delante.

Sin embargo no será un juego complicado. Estará en la línea de los arcade, y por tanto el manejo de la moto será sencillo, lo que no quiere decir que ganar sea fácil.

También estamos incluyendo algunas ideas de cosecha propia, como los atajos que podrán usar los jugadores para acortar el recorrido.

El jugador podrá elegir entre seis o siete motos distintas, pero tendrá que conseguir buenas posiciones si quiere optar a motos más potentes.

Ahora estamos trabajando en la versión de PlayStation, pero los resultados acompañan puede que realicemos una versión para N64."

BATMAN & ROBIN



Los tres responsables principales de «Batman & Robin» nos hablaron largo y tendido acerca de los pormenores del desarrollo de este título.

El juego que Batman se merece.

Por fin el Hombre Murciélago podrá disponer de un juego a la altura de su prestigio. Será un programa que abordará diversos géneros, y que propondrá al jugador una aventura total bajo una realización técnica más que prometedora. Pero ya que del juego os hablamos en un reportaje posterior. Así que mejor os dejamos con las impresiones de sus programadores.



Andy Squirrell, productor del juego no escatimó energía para explicarnos todos los detalles de la programación.

Así están trabajando en el juego...

"Estamos en permanente contacto con la Warner, de manera que el juego está siendo lo más parecido posible a la película. Al principio pensamos en realizar algo más sencillo, pero según ha ido pasando el tiempo hemos ido mejorando todos los aspectos buscando crear un juego más completo, un juego total. Esa es la causa de que se hayan producido tantos retrasos. Pero ahora vamos por el buen camino, y el juego estará listo en Marzo.

En estas últimas semanas hemos trabajado mucho en las secuencias pre-grabadas, las que ayudan a seguir la línea argumental de la historia. Estamos convencidos de que al final tendrán un aspecto imponente.

Estamos alargando algunas situaciones de la película, como es el caso de las escena en el invernadero, pero es que creemos que hay secuencias que vienen muy bien de cara al estilo del juego.

Creo que será un juego muy atractivo, indicado para gente a la que le guste pensar y pasar muchas horas disfrutando con él. Habrá muchas cosas que hacer y muy diferentes y creo que ahí radicará su mayor atractivo."

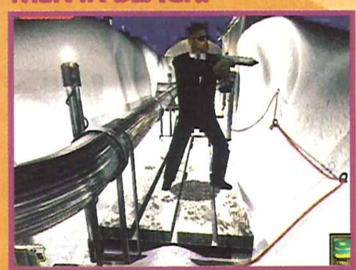
Se preparan las conversiones de las películas más taquilleras del año.

¡VÁMONOS AL CINE!

SPAWN.



MEN IN BLACK.



MISSION: IMPOSSIBLE.



GHOST IN THE SHELL.



BATMAN Y ROBIN.



EL QUINTO ELEMENTO.



La relación entre el cine y los videojuegos es cada vez más fructífera. Lejos de convertirse en meros productos de promoción para los films, las compañías de software están aprovechando las jugosas licencias para crear programas que a veces incluso superan en calidad a la propia película. Aquí os mostramos una exquisita selección de lo que se nos avecina para los próximos meses. Sentaos en vuestro mejor sofá, aprovisionaos de palomitas y refrescos y...¡a disfrutar!







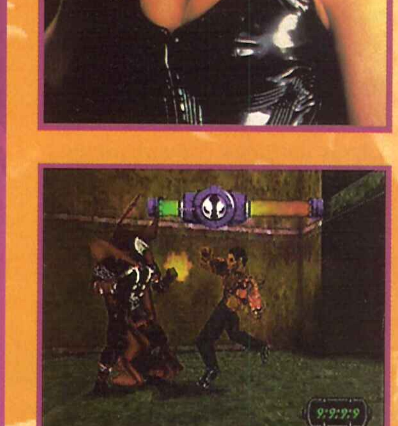
El éxito de estas Navidades.

Spawn: Nuevo superhéroe para la gran pantalla.

Spawn ha alcanzado un gran prestigio en el mundo de los comics en Estados Unidos. Algo que no es de extrañar si tenemos en cuenta que su creador, Todd McFairlane, es también el padre de un mito de la Marvel como es Spiderman.

El director de la película se ha aprovechado de la fama alcanzada por este superhéroe y nos presenta un film apabullante, rodado con estilo de videoclip, en el que la constante presencia de imágenes impactantes, efectos especiales de última generación y una potente y adecuada banda sonora de trash metal, le convierten en una película de acción bastante sofisticada, aunque simple en su argumento.

Un guión tan poco original como efectivo (el ansia de venganza del protagonista tras ser traicionado por su superior), se ve adornado por un extraordinario despliegue de efectos de morphing -similares a los vistos en "Terminator II"- demostrando que el director ha querido hacer una película un tanto superficial que no ahonda en uno de los aspectos más importantes del comic: la complejidad y ambigüedad de la personalidad del personaje protagonista.



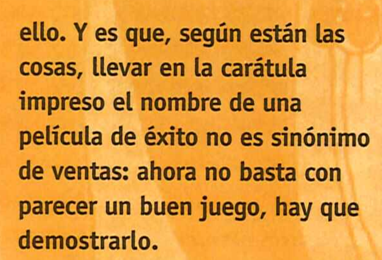
A pesar de ser una aventura de acción, cuando nos encontremos con un enemigo el juego adoptará la imagen de un típico juego de lucha "one on one".

El hecho de disponer de una buena licencia cinematográfica no siempre ha sido una garantía de hacer un buen juego.

Son innumerables las ocasiones en las que algunas compañías se han aprovechado de la coyuntura para "colarnos" algunos bluffs históricos, como «Stargate», «Batman Forever», «La Máscara», «The Lost World», «DragonHeart» o «Solo en Casa», algunos de los cuales han pasado con todos los honores a las listas de los peores juegos de todos los tiempos.

Claro, que también nos encontramos con conversiones realmente buenas e imprescindibles en cualquier catálogo, como pueden ser «Alien Trilogy», «Jungla de Cristal: La Trilogía», «Jurassic Park», «GoldenEye» o las diferentes versiones de «La Guerra de las Galaxias».

Afortunadamente parece que la tendencia se inclina más hacia estos últimos ejemplos que hacia los primeros, y sólo hay que echar un vistazo a los títulos que os presentamos en este reportaje para dar fe de ello. Y es que, según están las cosas, llevar en la carátula impreso el nombre de una película de éxito no es sinónimo de ventas: ahora no basta con parecer un buen juego, hay que demostrarlo.



«Spawn». Acción y espectáculo en el mismo juego. (PlayStation). Nada menos que la propia Sony, en su división norteamericana, es la compañía que se está encargando de este proyecto. Toda una garantía, ya que Sony está al tanto de que si consigue un buen producto puede impulsar aún más las ventas de su consola (¿aún más...?)

El estilo de la película ofrece muchas posibilidades a la hora de realizar el juego, pero Sony se está decantado por una aventura de acción en 3D, muy al estilo «Tomb Raider».

Para empezar. Sony ha diseñado un personaje idéntico al "Spawn" de la película, de un tamaño considerable y con un gran repertorio de movimientos, que incluso recibe su espectacular capa roja en los momentos más emocionantes del juego.

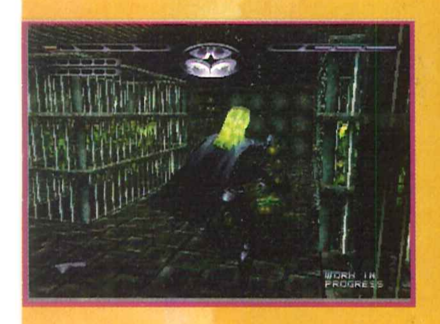
La aventura comenzará con nuestro amigo Al Simmons , alias Spawn, saliendo desde las puertas del infierno para regresar a la tierra. Allí comenzará un arduo camino en búsqueda de la venganza.

El protagonista deberá recorrer diferentes localizaciones, encontrar llaves, abrir puertas y, mientras tanto, enfrentarse a los diferentes












enemigos que se encuentre por el camino. Estos enfrentamientos adoptarán el formato de los combates de los juegos de lucha convencionales, es decir, con sus correspondientes barras de energía, sus golpes variados y sus escenarios limitados.

Los programadores están intentando representar todo el espíritu de la película mediante una potente banda sonora y un ambiente de tonos netamente oscuros. Un juego muy prometedor que llegará a nuestro país posiblemente el próximo Abril.

Un héroe incombustible.

Batman & Robin: Reunión de estrellas del celuloide.

Para la cuarta entrega del Hombre Murciélago, el director Joel Shumacher decidió tirar por la calle de enmedio y consiguió reunir en el film uno de esos repartos que aseguran el taquillazo a nivel mundial. Qué productora no habría firmado por tener juntos en una sóla película a Arnold Shwarzenegger, George Clooney, Uma Thurman, Alicia Silverstone, Chris O´Donell y hasta la mismísima Elle McPherson. Sólo estos nombres se bastaron para convertir a esta producción en un éxito en todo el mundo, a pesar de no tratarse de una entrega al uso y quedar muy lejos de la atmósfera tenebrosa y oscura de las dos primeras películas dirigidas por Tim Burton.

Shwarzenegger y Uma Thurman asumen con descaro el protagonismo de la cinta por encima del trío de superhéroes y, al igual que en la anterior entrega, el simplista argumento sólo se mantiene por las competentes escenas de acción, los inevitables efectos especiales y los suntuosos decorados de la ciudad de Gotham.

«Batman & Robin»: Tan polifacético como su protagonista. (PlayStation).

Hace un par de meses ya os hablamos de este título, y es que Acclaim está poniendo tanto empeño en completar un gran juego, que no se decide a sacarlo. El equipo de programación Probe está trabajando a conciencia para mejorar todos y cada uno de los apartados del juego, de ahí sus constantes retrasos. Si embargo, parece que últimamente las cosas marchan viento en popa, y el juego estará listo para el próximo mes de Marzo.



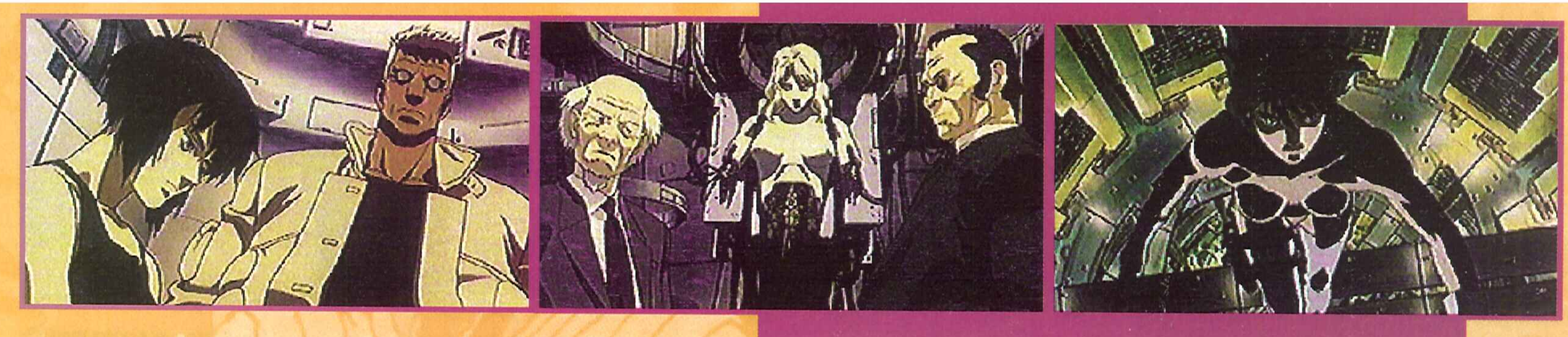
Finalmente al juego se le está dando un aire de aventura, por lo que tendremos que investigar y tratar de encontrar todo tipo de pistas para resolver nuestra misión.

Este nuevo «Batman» no tendrá nada que ver con sus antecesores. Probe está preparando un juego total, en el que el jugador deberá convertirse en un avispado investigador que tendrá que encontrar pistas, trabajar en el laboratorio de Batman y adivinar los próximos movimientos de sus enemigos. Eso no impedirá que se tengan que usar los puños cuando la situación lo requiera e incluso utilizar el Batmóvil para recorrer a toda velocidad las oscuras calles de Gotham. Según sus creadores, el juego ofrecerá un 60% de situaciones en las que primará la investigación y un 40% protagonizadas por la acción y la conducción.

Hay que señalar que la productora de la película, Warner, está tan encima de este proyecto que el juego será un auténtico calco de la película en muchos de sus elementos. Nos encontraremos con los mismos escenarios, los mismos protagonistas (los personajes tendrán las caras de Schwarzenegger, Chris O´Donell, Alicia Silverstone, Uma Thurman...) y las mismas situaciones que en la película.

Y por supuesto, todo ello aderezado con la sensacional banda sonora del film.





Probe también está cuidando al máximo la ambientación, para lo cual está trabajando con una iluminación ténue y los colores azulados y negros típicos de todas las aventuras del hombre murciélago.

«Ghost In The Shell». Un "shoot´em up" a la japonesa. (PlayStation). Ya pudisteis ver las primeras informaciones acerca de este





THQ ha creado impresionantes escenas animadas que se intercalarán a lo largo del juego.

juego en nuestra sección de Otaku Manga hace un par de números. Ahora, con una versión beta en nuestras manos, os podemos asegurar que estamos ante uno de los "shoot´em ups" más originales e impecablemente realizados que hemos visto en mucho tiempo.

THQ, la compañía encargada de esta conversión, se ha olvidado de las profundidades argumentales de la película y se ha centrado en la acción. Para ello ha colocado como protagonistas a unos robots-arañas del cuerpo de policía -que apenas aparecen en la película- supuestamente dirigidos por la teniente Kusanagii y que deben cumplir diferentes misiones en variados y elaborados entornos tridimensionales.

Estos engendros mecánicos se mueven de maravilla, son capaces de trepar por los edificios, disparar todo tipo de balas y bombas y mantener enfrentamientos épicos con sus enemigos.

El compacto está planteado como una superproducción, y de hecho se han creado multitud de escenas animadas especialmente para este juego, además de diferentes imágenes holográficas que sirven para explicar las diferentes misiones, al igual que sucedía en la película. A esto hay que añadirle una completa banda sonora y un buen catálogo de opciones y modos de juego.

El mito del anime.

Ghost In The Shell: Tras la estela de Blade Runner.

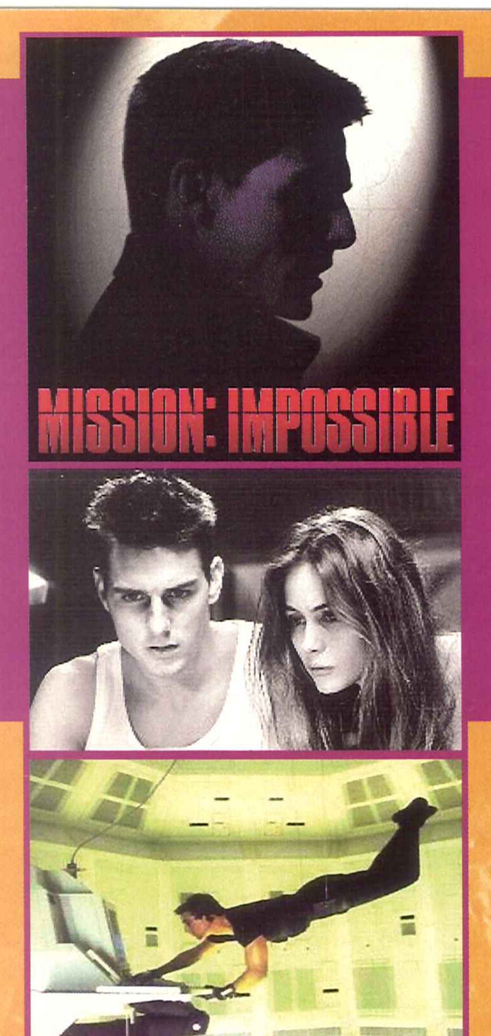
Estamos, sin duda, ante el anime (película de vídeo japonesa) más prestigioso de la historia. No en vano esta obra basada en el manga de Masamune Shirow es una ambiciosa cinta que plantea cuestiones tan complejas como la búsqueda de la propia identidad, el significado del alma o la verdadera naturaleza del ser humano. Esta historia futurista de ciborgs con inquietudes metafísicas, claramente influenciada por la magistral "Blade Runner", nos presenta un catálogo de personajes ambiguos, repletos de matices. La calidad de los dibujos es incuestionable y la banda sonora muy sugerente. Quizá su único defecto es precisamente su desmesurada ambición, ya que a veces la película se vuelve demasiado compleja y densa. De todas formas, si no la entiendes a la primera, puedes volver a vértela y disfrutar de sus excelentes dibujos.

Es, sin duda, un título pensado para los usuarios japoneses, pero es tal la calidad que promete que no dudamos que va a convertirse en todo un éxito por estos lares cuando aparezca en el mes de Abril.









Reviviendo la serie de televisión.

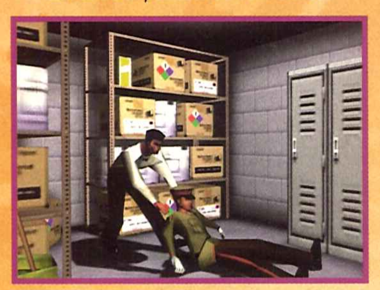
Mission: Impossible. Un moderno clásico de espías.

Tom Cruise y el prestigioso director Brian De Palma llevaron a la pantalla grande un clásico de la TV de los años 70. El carácter de superproducción de la película y la habilidad del director, un especialista en cintas policiacas de acción y suspense, dieron unos resultados brillantes que tuvieron su correspondiente reflejo en taquilla durante el pasado año. La película es una trepidante sucesión de secuencias que dejan sin respiro al espectador desde el primer momento, una astuta mezcla de ambientes de lujo, mucho suspense y los elementos clásicos de las películas de James Bond, como la utilización constante de ingeniosos aparatos tecnológicos o la intriga del espionaje. El buen ritmo narrativo, el gran trabajo de Cruise y el excelente repertorio de secundarios convierten a este film en un ejemplo del buen cine de entretenimiento.





El juego recogerá todos los elementos claves de la película de Tom Cruise.



Infogrames está cuidando al máximo la calidad gráfica de «Mission: Impossible».

«Mission: Impossible»: Una gran aventura de acción. Nintendo 64. Al final, el título de esta película casi le hace honor a la historia del desarrollo del juego. Y es que el equipo que estaba trabajando en este proyecto abandonó el barco a mitad de camino para marcharse a Interplay, dejando el juego compuesto y sin programadores.
Por fortuna, los chicos de Infogrames han retomado el trabajo y finalmente puede que veamos la versión acabada después del verano.

El juego nos presentará una aventura de espionaje que, por lo que adivinamos, guardará ciertas similitudes con el fantástico «GoldenEye», aunque en el programa de Infogrames se cederá más protagonismo a la maña que a la fuerza, o lo que es lo mismo, habrá más situaciones en las que resolver puzzles, encontrar soluciones, evitar ser descubierto o realizar saltos imposibles que aquellas en las que las armas dicten su ley.

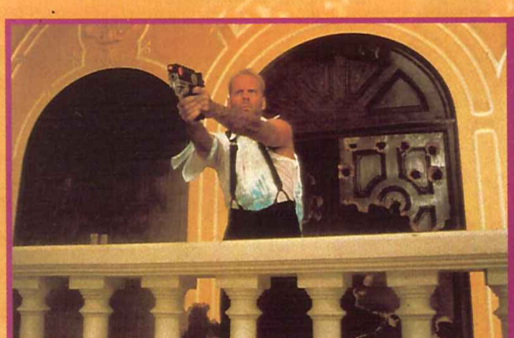
Y es que el guapo de Tom Cruise está supervisando personalmente el proyecto y sus creencias no le permiten convertirse en un tipo de gatillo fácil, aunque sea en un videojuego.

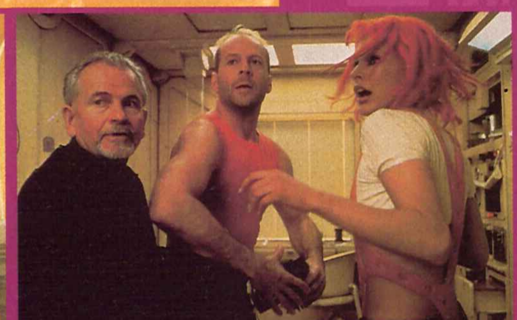
Pero no os alarméis, porque el juego ofrecerá acción y emoción a raudales, y nos deleitará con un acabado técnico de los que quitan el hipo. Por si fuera poco, los programadores están poniendo especial empeño en detalles como la inteligencia artificial de los personajes, que mediante un sistema de rutinas adoptarán comportamientos imprevisibles y personalizados, o la creación de diferentes artilugios electrónicos idénticos a los que utilizaba Ethan Hunt (Tom Cruise) en la película.

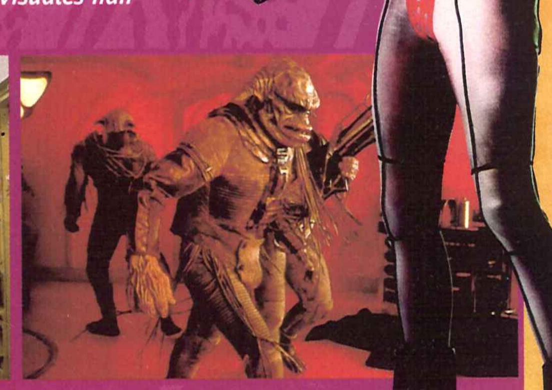
La película más cara de Europa.

El Quinto Elemento: Ciencia ficción a la francesa.

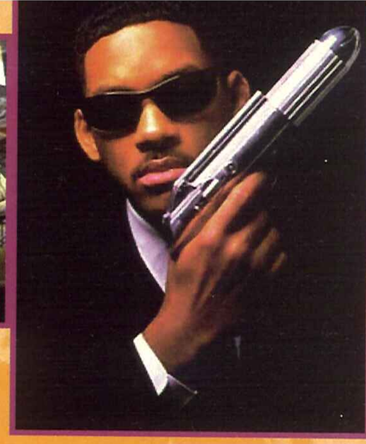
No hay duda de que el realizador francés Luc Besson se empapó de todas las grandes películas de ciencia ficción de los 70 y 80 para rodar este film, que es un descarado revuelto de películas como "Alien", "Blade Runner", "La Guerra de las Galaxias" y hasta la más reciente "Stargate". Tal embarullado cúmulo de influencias dan como resultado un apabullante espectáculo sin personalidad, en el que, para más inri, Bruce Willis aparenta estar más en una de sus "Junglas" que en un film futurista. Sin embargo, la presencia de brillantes -aunque algo manidos- efectos visuales han









«El Quinto Elemento»: Mejor que la película. (PlayStation).

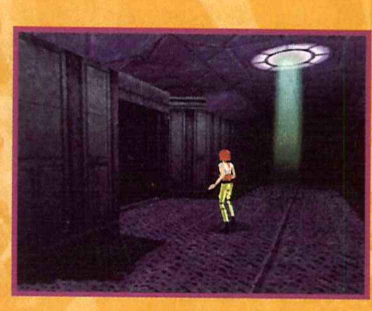
El grupo de programación Kalisto, los autores del interesante «Nightmare Creatures», han sido quienes se han hecho con la licencia de este film. Desde hace unos meses se han puesto manos a la obra -en colaboración con la productora de la película Gaumont- para crear un aventura de acción en 3D protagonizada por la inquietante y bella Leelo y el duro y valiente Korben Dallas. Ambos deberán enfrentarse a todo un ejército de alienígenas en diferentes localizaciones recogidas hasta el más mínimo detalle de la película.

Serán 15 extensos niveles en los que el jugador deberá recorrer diferentes escenarios y encontrar las pertinentes pistas que le conduzcan hasta el preciado Quinto Elemento, mientras, por supuesto, da buena cuenta de los distintos grupos de enemigos que aparecerán durante el juego.

Además de los ya mencionados decorados, otro gran aliciente será disponer de las versiones digitalizadas de Willis y la Jovovich, a los que dirigiremos en una perspectiva en tercera persona, que utilizará diferentes ángulos de cámara, al estilo de juegos como «Tomb Raider».
Hasta el momento no se han revelado muchos más detalles sobre el juego, y ni siquiera hay una fecha concreta de lanzamiento. Si todo sigue su curso, puede que esté disponible después del verano.



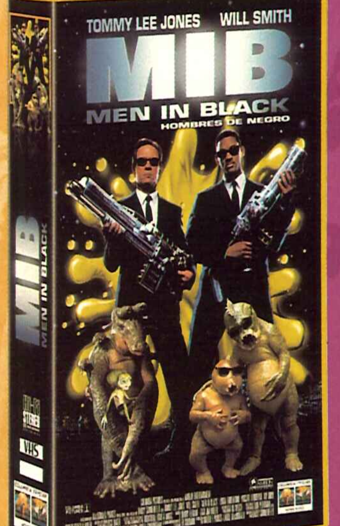
El jugador podrá escoger a la bella Leelo o al duro taxista Dallas como protagonistas.



El grupo Kalisto está intentando seguir fielmente la línea argumental del film.

Con el vídeo ya a la venta.

Men In Black: Policía para marcianos.



Como no podía ser de otra forma estando Steven Spielberg detrás del proyecto, "Men in Black" se convirtió en una de las grandes triunfadoras del 97. Se trata de una habilidosa producción que enfoca la ciencia ficción desde un punto de vista muy irónico, casi cómico, y juega con el contraste que provoca en el espectador el hecho de comprobar cómo las sorprendentes situaciones del film son pura rutina para los personajes. La película está planteado para asombrar al público en cada escena mediante una astuta mezcla de efectos especiales, sentido del humor y un argumento imposible pero tratado con un gran realismo. Aunque en el fondo no es más que la clásica película policiaca de dos colegas, el ingenioso planteamiento general y el tirón de la pareja protagonista la convierten en un entretenimiento de calidad.

«Men In Black»: Ponte a limpiar la escoria del universo. (PlayStation).

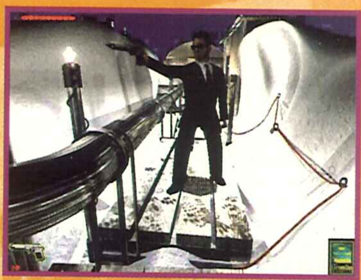
La compañía Gremlin nos sorprendió a todos en el pasado ECTS al presentarnos la licencia de una de las película estrellas del año, «MIB». Fue tan reciente su adquisición que apenas les dió tiempo a anunciarla.

Allí estaban las cajas del juego para PlayStation, algunos panfletos promocionales y... poco más, porque es fácil que ni siquiera hubieran empezado a trabajar con él por aquel entonces.

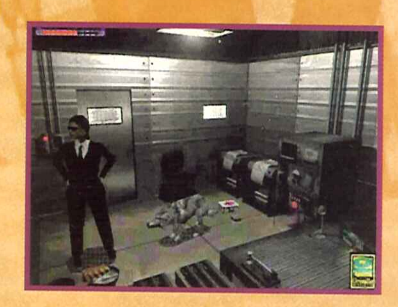
Ahora ya sabemos algo más, como que será una aventura en 3D en la que podremos manejar a cualquiera de los agentes (K/Tommy Lee Jones, J/Will Smith, L/Linda Fiorentino) en una mezcla de "shoot´em up" y "beat´em up" en la que habrá alienígenas buenos y malos y el mismo sentido del humor que vimos en la película.

También sabemos que el juego incluirá un repertorio de armas tan amplio y espectacular como el del film y que los escenarios serán muy parecidos a los de la película.

Por supuesto, aún se desconoce la fecha de lanzamiento de este juego, aunque puestos a elucubrar nosotros apostaríamos por que estará listo para el próximo verano.

Gremlin seguirá en «MIB» las últimas tendencias en las aventuras gráficas.



En el juego podremos representar el papel de cualquiera de los tres protagonistas del film: Tommy Lee Jones, Will Smith o Linda Fiorentino.

Se acerca el juego de lucha más impactante de los últimos tiempos.

Bushido Blade

Squaresoft vuelve a la carga

La compañía Squaresoft ya probó fortuna en el género de la lucha con «Tobal Nº 1» con ambiguos resultados. Ahora, tras el genial «Final Fantasy VII», vuelven a tomar el tema con la intención de demostrar que son capaces de crear una nueva obra maestra.



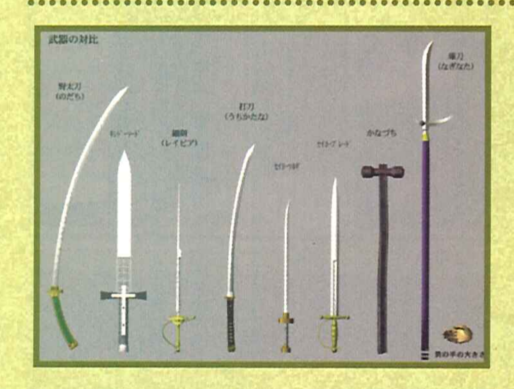
Resulta evidente que PlayStation cuenta en estos momentos con numerosos representantes realmente excelentes en el género de la lucha, pero también es cierto que la mayoría de ellos ofrecen unos planteamientos casi idénticos entre sí y que el desarrollo de sus combates suele estar marcado por las mismas pautas.

Por esta razón nos ha resultado verdaderamente sorprendente la primera toma de contacto que hemos tenido con este título de Squaresoft, porque, a pesar de que mantendrá los elementos básicos del género, ofrecerá un planteamiento tan original como impactante. Os contamos. Para empezar, en los combates no habrá ni barras de energía, ni límites de tiempo ni de espacio: los enfrentamientos tratarán de acercarse a la realidad, de manera que aquí no habrás ni golpes inverosímiles ni magias de ningún tipo y el vencedor será aquel que consiga conectar un golpe certero a su adversario.

Sólo por la originalidad de este planteamiento ya estaríamos hablando de un juego revolucionario, pero Squaresoft irá aún mucho más allá. Cada uno de los seis personajes que estarán a nuestra disposición podrá elegir entre ocho armas diferentes, todas ellas extraídas de la Edad Media, que serán las otras protagonistas de los combates. Además, se ofrecerán seis modos de juego distintos, a cual más interesante, aunque el que más destacado será sin duda alguna el Modo Historia, en el que Squaresoft dejará patente su estrecha relación con el mundo del Rol.

Todos estos ingredientes llegarán acompañados de una realización técnica de lujo, que nos permitirá disfrutar de los luchadores más perfectos que jamás se hayan visto en una consola. El mes próximo, podréis conocer más detalles sobre esta auténtica maravilla.

Armas



Estas que aquí veis son las armas que pueden ser elegidas por los luchadores antes de comenzar cada combate. Como podéis comprobar, están representadas todas las opciones clásicas de la época Medieval.

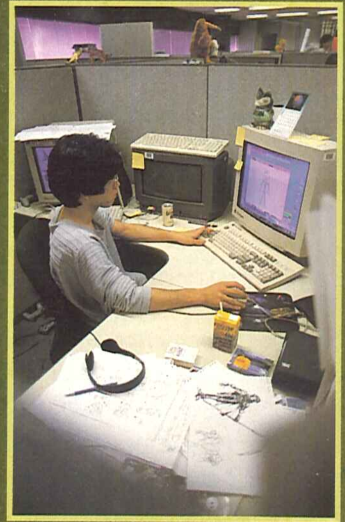


Durante todo el juego podremos observar cómo se han recogido los más ancestrales elementos de la tradición nipona, como la ceremonia de la entrega del arma.



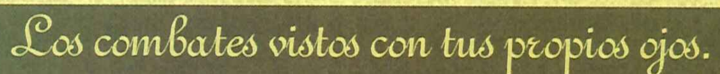


Making Off



Los programadores de Square tienen ante sí el reto de demostrar que no sólo saben hacer grandes juegos de Rol.

El nombre de Squaresoft siempre ha estado ligado a los juegos de rol, y más concretamente a la archiconocida serie de «Final Fantasy». Sin embargo, desde su acuerdo con Sony, ya probaron fortuna en la lucha con el interesante «Tobal N. 1». Ahora se están desmarcando de las modas con este innovador juego de lucha que pretende revolucionar el género gracias a su planteamiento y a su excepcional calidad técnica.

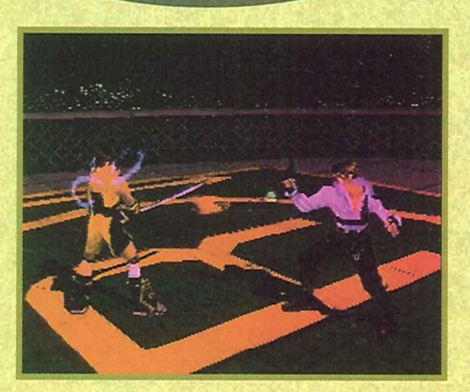






Uno de los modos de juego que presentará este título es este curioso combate en el que el jugador dispone de una perspectiva subjetiva para enfrentarse con su rival. En la esquina superior derecha se ven nuestros movimientos.

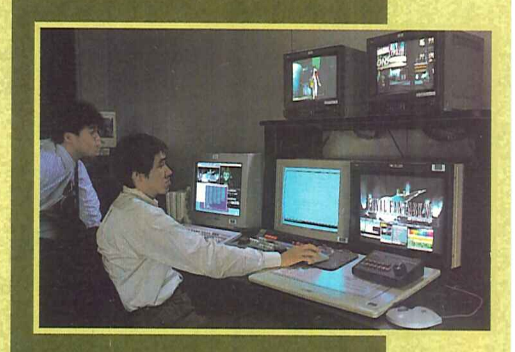




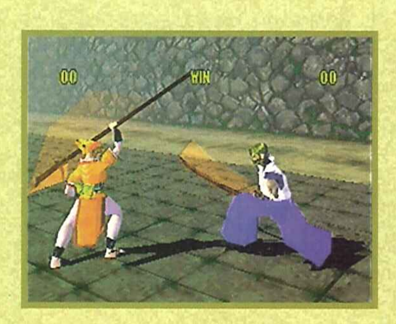
Los escenarios de «Bushido Blade» ofrecen un aspecto totalmente tridimensional, si bien la ambientación resulta algo ambigua.



Squaresoft se está tomando muchas molestias en el proceso de diseño del aspecto de los luchadores. La idea es crear personajes casi reales cuyos rostros muestren una acusada personalidad que les distinga de los demás.

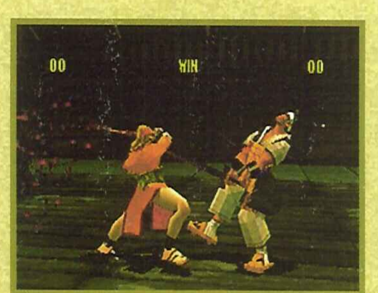


Los programadores están poniendo especial empeño en conseguir una calidad gráfica impresionante.

















Modo historia

Lejos de presentar un modo historia al uso, Squaresoft está trabajando en un curiosos modo de juego en el que los personajes dialogan entre sí, y donde podremos disfrutar de multitud de escenas pre-grabadas en las que veremos la evolución de los personajes dentro del argumento.

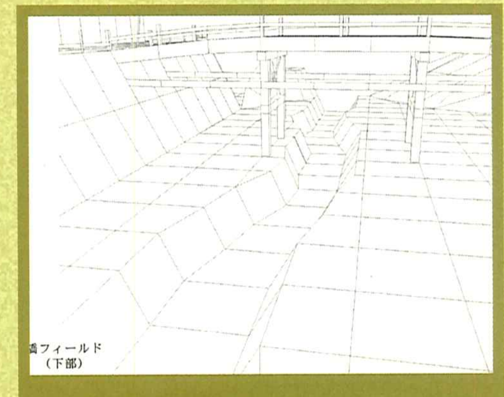


Los controles nos han parecido en principio un poco extraños.



Los combates serán tan realistas que los luchadores no tendrán barras de energía, propias de este tipo de juegos.

Este juego revolucionará los arcades de lucha tanto por la calidad de sus gráficos y el aspecto de sus luchadores como por su original sistema para ganar los combates: bastará con asestar un golpe lo suficientemente contundente.

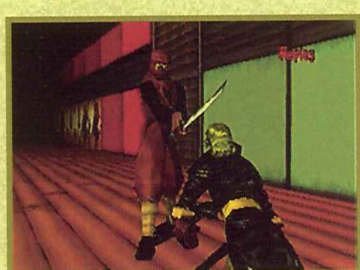


Aquí podéis ver una pequeña muestra de cómo se realizan los escenarios y decorados de este juego. El entorno tridimensional está realmente conseguido.






En el modo versus veremos cómo ambos luchadores escogen su correspondiente arma para enfrentarse entre sí. También se podrá elegir escenario.

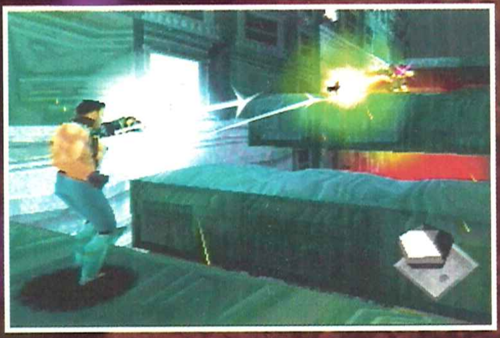



La tensión se apodera de PlayStation.

ONE

Nos encontramos cuarenta años en el futuro y John Cain tiene un pequeño problema: no recuerda absolutamente nada de su pasado. Mientras, confuso, intenta ahondar en los rincones de su amnésica memoria en busca de alguna respuesta, John nota algo extraño en su cuerpo... ¿Qué es esto? En lugar de su brazo izquierdo tiene un artefacto metálico que ha sustituido a la carne y al hueso. Casi sin tiempo para recuperarse del "shock" de verse de repente convertido en un cyborg, una nave comienza a dispararle desde detrás de los grandes ventanales del extraño lugar en el que se encuentra. ¡¡Corre, Cain, corre!! ¡¡No te detengas si quieres salvar tu vida!!



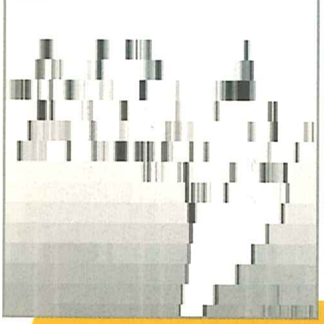








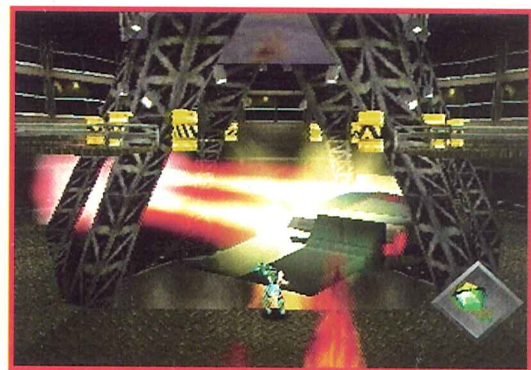

Este juego tendrá un ritmo frenético y no nos dará ni un segundo de descanso. Deberemos correr y disparar constantemente desde la primera escena. Y esto no es la intro...





Aquí podéis ver algunos de los bocetos iniciales utilizados por los programadores para dar forma a los cientos de enemigos a los que tendremos que enfrentarnos en esta nueva producción de ASC. Los creadores de «One» están realizando un excelente trabajo a nivel gráfico.





Su nombre es simple como él solo: «One», pero tras él se esconde un juego trepidante y absolutamente arrasador que te pondrá al borde de un ataque de nervios.





Con esta trepidante puesta en escena comienza «One», el nuevo juego de acción de ASC Games para PlayStation que ya nos dejara francamente impresionados cuando tuvimos ocasión de verlo por primera vez en el último ECTS y que ahora hemos tenido oportunidad de saborear en una versión inicial.

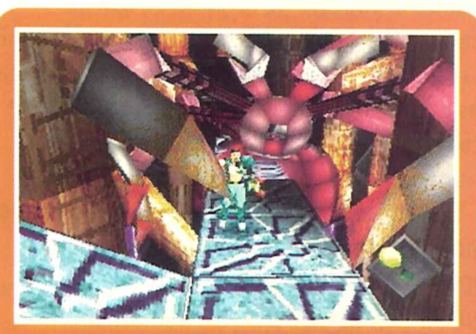
Aunque la beta a la que hemos tenido acceso sólo incluye unos pocos escenarios y algunas opciones de lo que será el juego final, ha bastado para causar una conmoción en la redacción como pocos juegos logran.

Howard Schwartz, Productor Ejecutivo de ASC, resume la sensación de jugar a este impresionante título de esta manera: **"Aquellos que jueguen a «One» encontrarán que está construido sobre una única premisa: acción a alta velocidad. Para sacar provecho a todo lo que el juego ofrece, el control del jugador debe ser extremadamente rápido y preciso, manteniendo constantemente toda su atención en el desarrollo de la acción."**

Las claves de «One» se pueden resumir en su increíble acción y un especialísimo sistema de "power-up" que hará que la relación entre lo que esté ocurriendo en la pantalla y el estado anímico del personaje sea total.

En lugar del tradicional sistema que requiere del jugador localizar botiquines o ítems similares para recuperar vida, «One» contará con un método innovador basado en el estado de rabia que tenga en cada momento el personaje.

Este punto dependerá de la rapidez y habilidad con que el jugador se deshaga de sus enemigos, destruya objetos y progrese a lo largo de los escenarios. Por ejemplo, si Cain se limita a ir pasando por los distintos escenarios sin hacer demasiado caso a sus enemigos, su resistencia se reducirá sensiblemente. Pero si, por el contrario, destruye todo cuanto ve a su paso, se convertirá en una imparable máquina que irá ganando más y más poder de destrucción. ➤

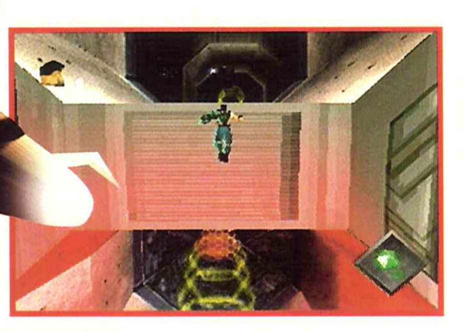


Fiel a su mezcla entre "beat'em up" y plataformas, este juego de acción contará con numerosos jefes finales que, como podéis comprobar por las imágenes, no serán precisamente fáciles de eliminar.



Promete un ritmo absolutamente trepidante y unos gráficos totales.

La resistencia y la capacidad destructiva de John Cain estarán determinadas en todo momento por el nivel de rabia que alcance eliminando enemigos.



Preparados para el éxito.



*Formada en 1992, la compañía ASC Games tiene en su haber numerosos juegos para SNES, Mega Drive, PlayStation y Saturn, sin descuidar el mercado de los ordenadores personales. Su primer juego para las 16 bits fue **«TNN Bass Tournament of Champions»**, desarrollado mediante un acuerdo con The Nashville Network, una de las empresas de TV por cable más famosas de los Estados Unidos.*

*Títulos como **«Mass Destruction»**, **«Perfect Weapon»**, **«Ten Pin Alley»** o **«TNN Motor Sports HardCore 4x4»** son de sobra conocidos por los aficionados españoles y son una prueba del gran trabajo que desarrollan los más de treinta miembros que forman parte de esta compañía. Con sede en Darien, Connecticut, este sello tiene sus esperanzas puestas en sus dos últimos lanzamientos exclusivos para PlayStation: **«4x4 Off Road Rally»** y este espectacular e innovador **«One»**.*



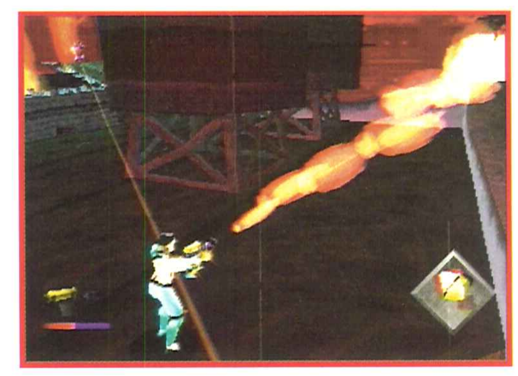
«One» tendrá fases muy originales que elevarán la tensión hasta el límite. En ésta, por ejemplo, tendremos que lograr salir de un laboratorio en 24 segundos antes de que estalle una destructiva bomba .

Tanto el poder de sus ataques físicos como su capacidad destructiva y su resistencia serán directamente proporcionales a sus acciones dentro del juego. Para reflejarlo, el único indicador que aparecerá en la pantalla será un pequeño poliedro de color verde que irá cambiando de color hacia el rojo a medida que la rabia de Cain aumente. Este curioso sistema es el catalizador del desarrollo del juego y de los principales aspectos que intervienen en «One».

"Es este especial sistema de power-up lo que nos ha forzado literalmente a imprimir un grado de acción tan alto como el jugador pueda soportar", comenta Howard Swartz.

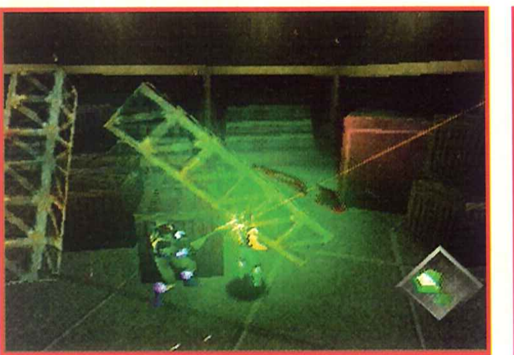
Como consecuencia de esta innovación llega el otro punto fuerte del juego, que no es otro que una dosis de acción inigualable que hay que probar para creer y que no dejará ni un sólo momento de respiro al jugador. Según Swartz: **"«One» incorporará escenas y posibilidades que nunca antes han sido vistas en esta consola, tales como agarrarse a un monorraíl y decender por un cable de alta tensión mientras se encuentra continuamente sometido al fuego del enemigo, todo ello en tiempo real y 3D."**

Podríamos seguir hablando muchas páginas más de las excelencias de este prometedor e impactante título, pero será mejor que esperemos al mes próximo para comentaros a fondo la versión definitiva de este nuevo juego de ASC.



Además del fusil laser que sustituye a su mano izquierda, Cain podrá utilizar las numerosas armas que se encuentran diseminadas por todos los niveles. El lanzallamas es una de las más poderosas y espectaculares.

Su dificultad le hará un juego destinado sólo a los más hábiles.







Una de las escenas más emocionantes del juego llegará cuando el protagonista tenga que deslizarse por un cable de alta tensión agarrado a un monorraíl mientras se ve acosado por enemigos que le disparan sin cesar.


Los mejores regalos de esta Navidad
Colony Wars
PlayStation
PSYGNOSIS
PlayStation
PAL
G.Police
PlayStation
Overboard!
PlayStation
PAL
PSYGNOSIS
PlayStation
FORMULA 1 97
PlayStation
PAL
PlayStation
PlayStation
Les deseamos Felices Fiestas
PSYGNOSIS
©1997 Psygnosis Ltd. Psygnosis and the Psygnosis logo are trade marks or registered trade marks and copyright 1990-97 of Psygnosis Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.
"PS" and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



ReBoot se convirtió en la primera serie para la televisión creada enteramente con animación por ordenador. Provocó un revuelo enorme en todos los paises en los que se estrenó -incluida España, donde fue emitida hace un par de años en Canal Plus- y, si tuvisteis la suerte de verla ya sabréis que era tan espectacular como divertida. Pero si no tuvisteis esa oportunidad no os preocupéis, Electronic Arts la pone ahora al alcance de todos los usuarios de PlayStation en forma de un juego plagado de acción y extraordinarios efectos gráficos.



De la televisión a la consola

Si alguna vez os habéis preguntado qué hay dentro de un ordenador, ahora tenéis la respuesta. Existe una sociedad casi, casi como la nuestra, poblada por pequeñas criaturas llamadas sprites con sus obligaciones, sus trabajos y sus preocupaciones. Es un complejo mundo virtual en el que hay ciudades fantásticas y una de esas ciudades es el escenario de nuestra historia. Se llama Mainframe y en ella vive Bob, un sprite muy especial erigido en guardián de la ciudad en compañía de la intelectual Dot y su incansable hermano Enzo.

Nuestra tarea será asumir el papel de estos personajes y defender a la ciudad de los múltiples ataques de los que será objeto. Y es que, Megabyte y Hexadecimal, -dos virus malos malísimo- utilizarán a sus secuaces para provocarles muchos problemas a nuestros héroes.

Sin embargo, los más graves desajustes llegarán de la mano de The User (el usuario) que, sin saberlo, creará el caos invadiendo de monstruos la ciudad cada vez que conecte un videojuego a su ordenador. Bob, Dot y Enzo deberán enfrentarse a hordas de "malos" de videojuegos que podrían destruir Mainframe si se descontrolan demasiado.

Los programadores de EA llevan ya un par de años trabajando en esta conversión jugable de «ReBoot». Para ello se han inspirado en los personajes y ambientes de la serie de origen canadiense, pero han creado sus propios entornos gráficos 3D, sus propios storyboards y sus propias renderizaciones.

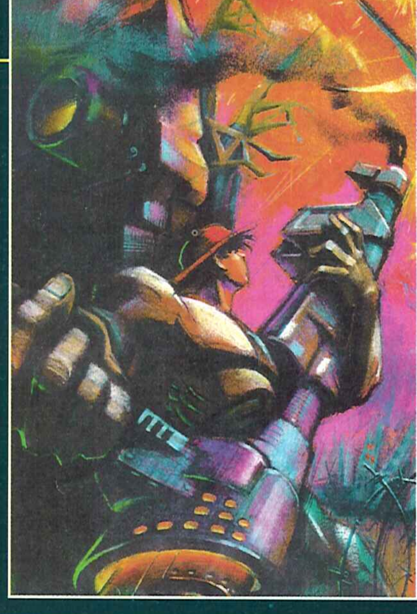
El juego nos arrastrará a fases de velocidad, frenéticas secuencias de acción, inacabables niveles de laberintos y nos obligará a demostrar tanto nuestra astucia como nuestra habilidad.

Técnicamente resultará de lo más impresionante y, por lo poco que hemos podido ver hasta ahora, seguro que resulta igual de divertido.

No todos los días se tiene la oportunidad de estar dentro de un ordenador y convivir con sus habitantes, los buenos y los malos...









Buscando nuevas ideas

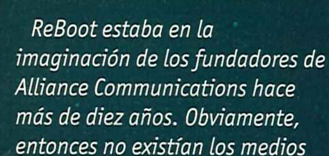
Lejos de conformarse con utilizar las ideas y escenarios de la serie de TV, los diseñadores y artistas han creado nuevas localizaciones que, aún inspiradas en el original, ofrecerán un aire totalmente nuevo al juego.



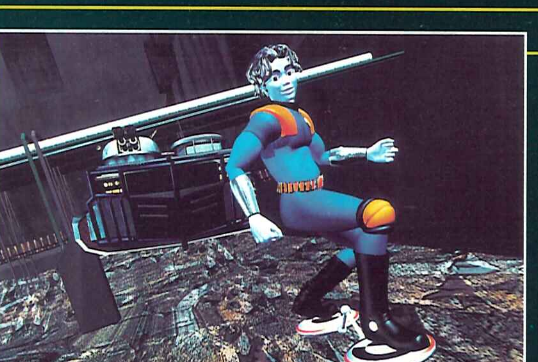
El argumento y el aspecto gráfico no pueden ser más prometedores.



En lo poco que hemos visto, no hemos encontrado nada criticable.



La serie



ReBoot estaba en la imaginación de los fundadores de Alliance Communications hace más de diez años. Obviamente, entonces no existían los medios técnicos capaces de convertir en realidad el sueño, pero en cuanto la tecnología lo permitió esta compañía canadiense se embarcó en el revolucionario videoclip Money For Nothing de Dire Straits, que fue la primera incursión de la animación por ordenador en este tipo de producciones.

Un nuevo tirón tecnológico permitió que los artistas retomaran su idea original convirtiendo a ReBoot en una serie de éxito. Sin embargo las cosas no fueron fáciles ya que los primeros capítulos requirieron una media de 18 meses de trabajo que terminó reduciéndose, con la práctica, a una semana.

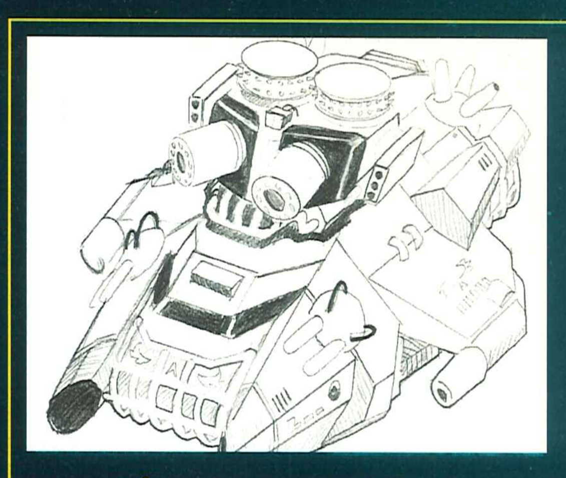
El videojuego realizado por Electronic Arts seguirá el argumento y la idea básica de la serie y mantendrá a los mismos personajes y situaciones, aunque con la complejidad añadida de que los protagonistas del juego se moverán a las órdenes del jugador y no bajo guiones previamente establecidos.

Aquí tenéis unas imágenes de la serie de TV.

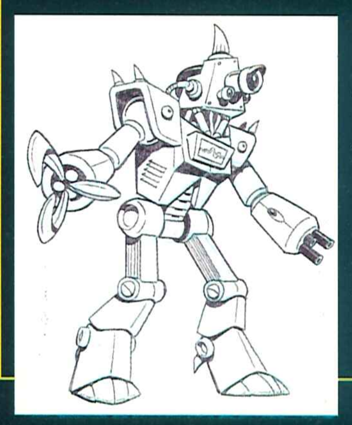




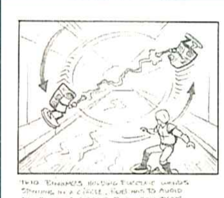
La versión a la que hemos tenido acceso es aún muy temprana pero, por su apariencia, podríamos estar ante uno de los cracks de la temporada.



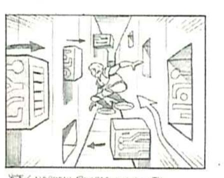
Los personajes

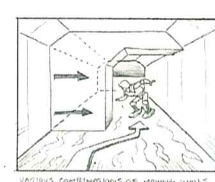


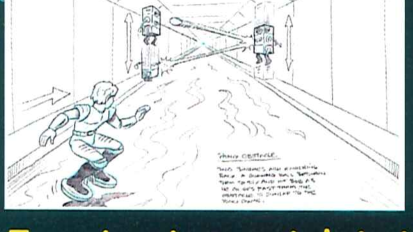
Basicamente se han usado los mismos personajes que aparecían en la serie, aunque también se han incluido nuevas criaturas virtuales que han necesitado su consiguiente diseño y tratamiento gráfico.











Estudio de jugabilidad

Cada uno de los retos planteados en el juego ha sido cuidadosamente diseñado mediante storyboards, de manera que ningún detalle ha quedado sin estudiar.



¡Al fin nieva a gusto de todos!

Sega ofrece a los usuarios de Saturn la oportunidad de disfrutar en casa de otra de sus famosas recreativas. En esta ocasión se trata de «Winter Heat», un simulador de deportes de invierno que constará nada menos que de 12 pruebas diferentes.







Como puedes ver en esta imagen, en el juego podrás escoger entre ocho atletas distintos. Las diferencias entre ellos no se reducen meramente a su nacionalidad, sino a cuestiones más importantes como el estilo o el deporte que realizan mejor.



En esta versión beta (aún con el juego sin acabar), hemos podido comprobar que el juego no incluirá 8 pruebas como en el arcade en el que está basado, sino 12. De esta forma se abarcarán casi todos los deportes invernales que existen.



Sega, coincidiendo con la llegada de la temporada de esquí, está a punto de editar «Winter Heat», un prometedor título deportivo (conversión de su famoso arcade), en el que podrás practicar hasta once deportes invernales distintos.

La ventaja de este simulador es que, sea cual sea la época del año en la que estés, con sólo enchufar tu SegaSaturn podrás desplazarte a majestuosos paisajes nevados para practicar, entre otros, deportes como el esquí o el patinaje de velocidad.

Para ello podrás optar por cualquiera de los deportistas que este título pondrá a tu disposición, los cuales harán gala de muy diversos estilos y características propias. Estadounidenses, rusos, noruegos e incluso japoneses pelearán arduamente sobre la nieve con la intención de llevarse el triunfo a sus paises correspondientes.

A tenor de lo que hemos visto en esta beta, «Winter Heat» reflejará perfectamente toda la emoción propia de los deportes de invierno,



Incorpora tres deportes nuevos a los ocho que ya tenía el arcade.

En algunas ocasiones los controles son un poco simplistas.




SELECT CAR





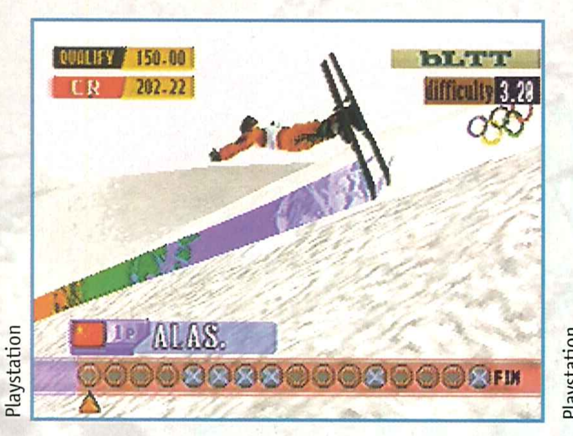

SEGA
Touring Car
Championship


SEGA SATURN



Vente a Nagano esta Navidad.

Pese a que este año está claramente marcado por el Mundial de Fútbol de Francia, en 1998 hay otro evento deportivo que también dará mucho que hablar: la Olimpiada de Invierno de Nagano. Gracias a Konami, todos los propietarios de PlayStation y/o Nintendo 64 vais a poder disfrutar de tan interesante competición en vuestras casas.



Playstation

EVENT SELECT
SPEED SKATING 500M
M-WAVE
Rink Size 15m wide
Total Area
Building Area
SELECT ENTER

Playstation

Pues sí. El mundo de la consola no podía quedar al margen de una cita deportiva tan importante, por lo que Konami ha decidido lanzar al mercado un título basado en las Olimpiadas de Invierno, coincidiendo además su salida con las fechas en las que se éstas se celebrarán.

Nada más enchufar tu consola podrás escoger la selección mundial que más te guste y tratar de obtener la posición más alta en el podio, ya sea compitiendo contra la consola o contra tus amigos en cualquiera de las doce pruebas diferentes que el título incorpora.

Independientemente de tu elección, como fruto del sumo cuidado que Konami ha dedicado a este proyecto, quedarás maravillado ante el aspecto gráfico que «Nagano 98» presentará en cualquiera de las dos versiones en las que va a aparecer. Los atletas se desplazarán por las pistas (soberbiamente modeladas) con unos movimientos suaves y precisos, nunca vistos hasta la fecha en ningún juego de este género.

Pero si bien es cierto que los gráficos del título prometen ser impresionantes, el que indudablemente será uno de los aspectos más destacables de «Nagano 98» será el del amplio espectro de deportes que ofrecerá. El juego incluirá nada más y nada menos que siete modalidades distintas de deportes de invierno (esquí, snowboarding, patinaje de velocidad, bobsleigh, luge, estilo libre y curling) lo que dotará a este título de una gran variedad y longevidad, ya que cada una estas pruebas será tan completa que podría considerarse como un juego independiente.

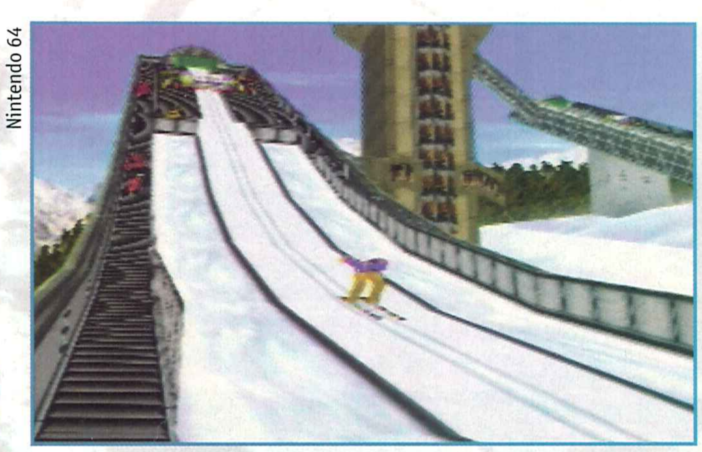
Si el breve esbozo que os hemos presentado ha logrado despertar vuestro interés (como no dudamos que así ha sido) permaneced atentos, ya que pronto podremos ampliaros aún más esta información.

El elevado número de pruebas promete un título muy completo.



Nintendo 64

Konami está realizando un trabajo soberbio en este título, tanto en la versión de PlayStation como en la de Nintendo 64. En ambas, los gráficos tendrán un aspecto muy real, no advirtiéndose prácticamente los polígonos en la pantalla.



Nintendo 64

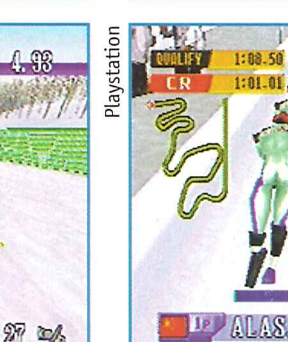
Los controles cambian según las distintas pruebas, lo que puede resultar confuso.



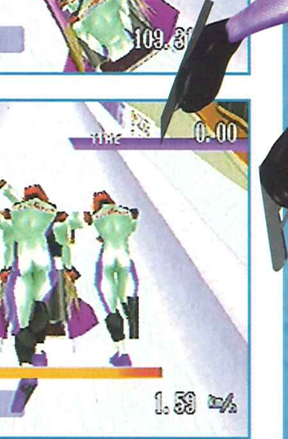
Playstation



Playstation



Playstation



Playstation

Deportes a la carta.

«Nagano» ofrecerá doce pruebas correspondientes a siete deportes distintos, algunos de ellos desconocidas en nuestro país. A saber: esquí, bobsleigh, snowboard, patinaje de velocidad, luge, estilo libre y curling. Un juego, sin duda, muy variado.



Nintendo 64



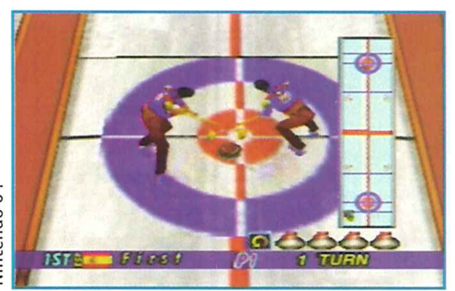
Nintendo 64



Nintendo 64



Nintendo 64



Nintendo 64

Los amantes de los deportes de invierno ya pueden ir frotándose las manos para tenerlas calentitas cuando se produzca la llegada de este impresionante simulador de Konami.

Lo que está por venir.

Aunque el género de los deportes de invierno no se ha prodigado mucho aún en las consolas, al parecer la situación está a punto de cambiar. En estas pantallas podéis ver una muestra de la avalancha de juegos que se aproxima con esta temática para Nintendo 64.



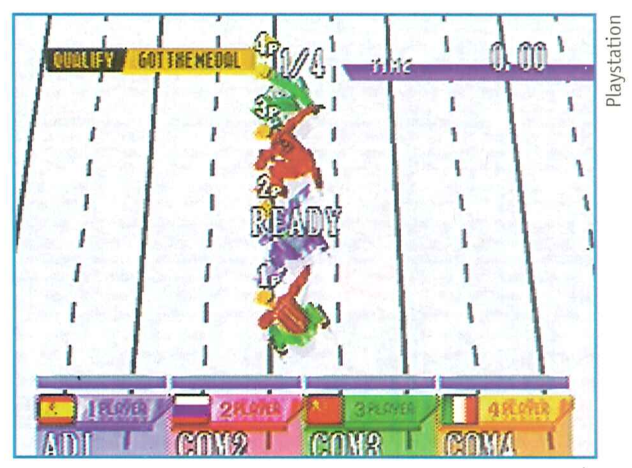
«1080 Degrees»



«Snow Speeders»



«Snowbow Kids»



Playstation

El juego admitirá la posibilidad de varios jugadores simultáneos en algunas pruebas, lo que aumentará enormemente sus posibilidades de diversión. Aquí vemos a cuatro corredores listos para la acción.



CRIME KILLER

Nos encontramos en un futuro no muy lejano. Una extraña bacteria ha afectado a los combustibles y la electricidad se ha convertido en la única fuente de energía. El caos se ha apoderado de la ciudad y tú, como miembro del cuerpo de policía, te verás obligado a patrullar las calles para limpiarlas de la cada vez más numerosa escoria criminal.

POLICÍAS EN UN FUTURO SALVAJE

Como veis, este argumento recuerda mucho al de la famosa saga cinematográfica "Mad Max", aunque esta gente ha llegado aún más allá. Al parecer, debido a una extraña bacteria, todos los combustibles del mundo han desaparecido y, como no podía ser de otra forma, un desalmado que se hace llamar El Predicador pretende aprovecharse de tan insólita situación: un grupo criminal liderado por este personaje ha sembrado el caos en la ciudad bajo la excusa de haber encontrado un remedio para la dichosa bacteria que ha acabado con el poder energético de las gasolinas.

La policía ha decidido tomar cartas en el asunto, y ha creado un cuerpo especial -del que tú formarás parte- equipado con los más modernos vehículos eléctricos para acabar con esta banda.

No hay duda de que la gente de Interplay se ha estrujado la cabeza para ofrecernos un trepidante juego de acción en el que deberemos manejar uno de estos vehículos para realizar todo tipo de misiones. No sólo habrá que acabar con los coches. motos y demás vehículos enemigos, sino también rescatar a algunos personajes famosos que han sido secuestrados o poner pies en polvorosa si la situación se pone fea.

El juego promete una atractiva mezcla de velocidad y acción en la que, por lo que hemos podido comprobar, destacará su calidad gráfica y un desarrollo realmente trepidante. El mes próximo lo comprobaremos.

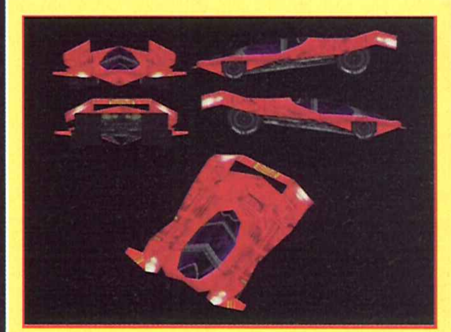






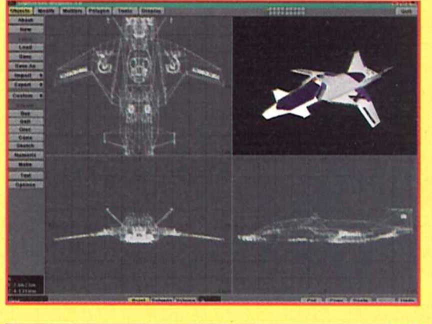


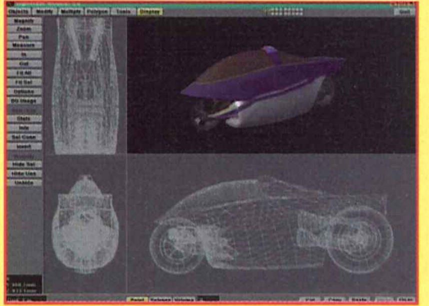
El juego promete acción a raudales.

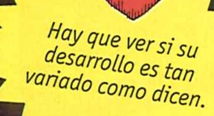


Un diseño futurista.

Los programadores de Interplay están poniendo un empeño especial en la realización de todos los vehículos y naves que aparecen en el juego. Todo se desarrolla en base a un complicado proceso de diseño y producción.







Hay que ver si su desarrollo es tan variado como dicen.



Los creadores

Estos muchachos pertenecen a la división de desarrollo de Interplay que se está encargando de realizar este juego. Los chicos, además de buen hacer, desbordarán humor negro en este título.



Peligro:
Animales sueltos.
CRASH BANDICOOT 2
CORTEX STRIKES BACK
MÁS ENLOQUECIDO QUE NUNCA.
NAUGHTY DOG
UNIVERSAL
Todo el PODER ○□△✕ en tus MANOS
Exclusivo para PlayStation
Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102
www.playstation-europe.com
SONY
PlayStation
Cortex Strikes Back TM & © 1997 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. Source Code © 1996, 1997 Naughty Dog, Inc. All rights reserved.
"PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
TBWA

Capcom resucita a sus míticos luchadores.



Casi simultáneamente al lanzamiento de «Street Fighter EX Plus Alpha», Capcom ha decidido lanzar un disco recopilatorio que permitirá a los usuarios de PlayStation y Saturn admiradores de esta popular saga de lucha, disfrutar de los mejores títulos que aparecieron para las 16 bits. Preparaos para el combate definitivo porque llega «Street Fighter Collection» con una ración triple de superpeleas.

STREET FIGHTER II TURBO



STREET FIGHTER II TURBO

Los fans de la serie van a poder darse una auténtica panzada de Street Fighter.



STREET FIGHTER ALPHA II



STREET FIGHTER ALPHA II



SUPER STREET FIGHTER II.



SUPER STREET FIGHTER II.

Este disco recopilatorio estará formado por las conversiones para PlayStation y Saturn de dos juegos para Super Nintendo y MegaDrive -«Super Street Fighter 2» y «Super Street Fighter 2 Turbo»- más una nueva versión de «Super Street Fighter Alpha 2», título que ya apareció en versión de 32 bits pero que ahora incorporará alguna novedad.

Como recordaréis los que disfrutasteis con estos juegos en 16 bits, «SSF2» fue uno de los cartuchos más potentes del momento en ambos sistemas, teniendo la versión de SN 32 megas y la de MD la friolera de 40 megas, es decir, el doble de memoria de lo que era normal por aquel entonces. Nada más salir se convirtió en un auténtico "mega-hit" que asombró por su rapidez de movimientos y por la ampliación de golpes y combos nuevos. Junto a los doce luchadores clásicos de la saga encontrábamos además a cuatro nuevos personajes: la inglesa Cammy, el jamaicano Dee Jay, el chino Fei Long y el mexicano T. Hawk.

Por su parte, «SSF2 Turbo» rizó el rizo incluyendo una segunda barra de energía que iba subiendo en función de los golpes que propinábamos y que permitía, cuando llegaba al máximo, realizar un demoledor ataque especial.

En cuanto al reciente «SF Alpha 2» cambió casi por completo el plantel de luchadores, aumentando al mismo tiempo el número a 18 y cambiando la estética general del juego hacia un estilo más moderno, aunque eso sí, manteniendo a personajes emblemáticos como Ryu, Zangief, Sagat o Chun Li. Ahora, gracias a este nuevo compacto de Capcom podremos revivir toda la fuerza de estos clásicos intemporales funcionando a plena potencia en los 32 bits de Sony y Sega y sin perder nada de su encanto. Mitómanos, iros preparando.





Aquí veis las pantallas de presentación actualizadas que lucirán los tres juegos que se incluirán en este compacto, más la pantalla de presentación específica del propio juego recopilatorio.





Apenas van a incluir novedades respecto a los juegos originales.

Preview - PlayStation/Saturn - Capcom - Lucha

Pantalla Partida

Colisiones 3D

Efectos Meteorológicos Dinámicos

Temporada 97

Opción 2 jugadores pantalla partida horizontal y vertical.

Vista desde el puesto de conducción.

Temporada 97 completa incluyendo todos los pilotos, equipos y circuitos.

Claras diferencias entre el modo Arcade y Grand Prix.

Inteligencia artificial de pilotos, coches y condiciones meteorológicas mejoradas.

FORMULA 1 97

UNA NUEVA TEMPORADA

UN NUEVO JUEGO

¡NO TE QUEDES DE NUEVO SIN ÉL!

FORMULA 1 97

PSYGNOSIS



PC CD ROM



Diddy Kong Racing

Aventuras a la carrera

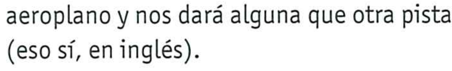




Mezclando elementos del genial «Mario 64» y el no menos impresionante «Mario Kart 64» Rare ha construido un concepto nuevo de juego que combina carreras y aventura.

La primera impresión que produce «Diddy Kong Racing» es la de ser un clónico de «Mario Kart 64» con un aspecto todavía más infantil y una jugabilidad para bebés... ¡el primer circuito es una golosina! Después, empiezas a conocer sus pistas, a descubrir sus misterios, a desentrañar sus triquiñuelas y terminas dándote cuenta de que de clónico, poco, y de infantil, menos, pues para ganar una carrera hay que sudar auténtica tinta.

El mundo exterior de «Diddy Kong Racing» es como el de «Mario 64», es decir, puedes moverte libremente por un entorno 3D en el que abundan las puertas, las entradas secretas y todo tipo de sorpresas. Este mundo está controlado por un elefante que nos propondrá tres retos, cambiará nuestro coche por un hovercraft o un



aeroplano y nos dará alguna que otra pista (eso sí, en inglés).

En este mundo inicial veréis cuatro puertas que exigen un número determinado de globos para ser abiertas, algo así como las estrellas de Mario. Lógicamente al principio sólo podemos atravesar una de estas puertas, la cual nos lleva directamente a otro mundo en el que encontraremos seis puertas más. Y así sucesivamente hasta un total de cuatro mundos.

Para conseguir un globo es imprescindible llegar el primero a la línea de meta y, cuando consigamos ganar las cuatro carreras de un mundo, se nos abrirá otra puerta tras la que aparecerá un enemigo final. Si le derrotamos, nos propondrá volver a recorrer los circuitos pero, esta vez, además de ganar tendremos que conseguir recoger seis monedas plateadas colocadas en sitios estratégicos. Cuando lo consigamos nos enfrentaremos nuevamente al enemigo final, quien nos abrirá el camino a un modo campeonato y nos permitirá volver a jugar las mismas pistas, pero eligiendo ahora cualquiera de los tres vehículos disponibles. Todo esto ocurrirá en los cuatro mundos iniciales y si conseguimos terminarlos (una tarea de auténticos maestros) se nos abrirá un nuevo mundo, mucho más difícil aún.

Como veis, el juego no resulta tan simple como parece y os aseguro que ganar una carrera se convertirá en una tarea realmente obsesiva. Además, cuando empecéis a descubrir la complejidad de los circuitos, con sus numerosas argucias, atajos y trampas, la infantiloide apariencia inicial de «Diddy Kong Racing» acabará por mostraros su verdadera cara: que se trata de un reto para auténticos campeones.

El entorno gráfico, por su parte, ofrece un acabado más brillante aún que el de «Mario Kart 64», por lo que este nuevo juego de Rare se convierte en su conjunto en uno de los mejores -y más desafiantes- juegos para N64.

Sonia Herranz

MUNDO 1
Dino Domanin



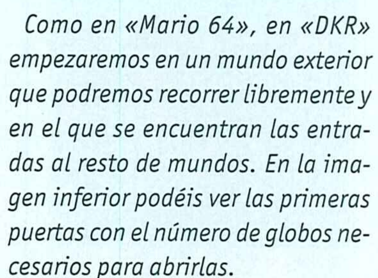
Es el mundo que tiene los circuitos más cortos y sencillos, lo que no significa que completar todas las pruebas sea una tarea fácil.
En el último circuito tendremos el primer contacto con el aeroplano, una experiencia única en la que hay que tener pleno dominio de las 3D.



Rare nos ofrece un sensacional juego de carreras que ofrece los suficientes alicientes y sorpresas como para ser considerado un cartucho original

EL MUNDO EXTERIOR



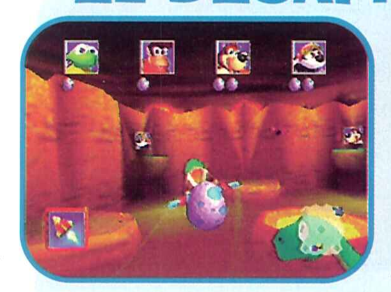


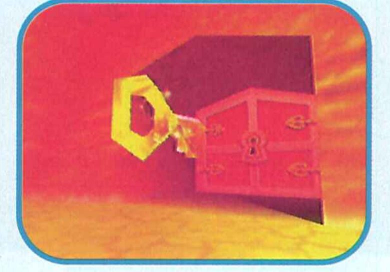


Como en «Mario 64», en «DKR» empezaremos en un mundo exterior que podremos recorrer libremente y en el que se encuentran las entradas al resto de mundos. En la imagen inferior podéis ver las primeras puertas con el número de globos necesarios para abrirlas.



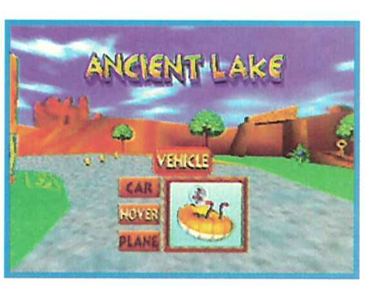
EL DESAFÍO



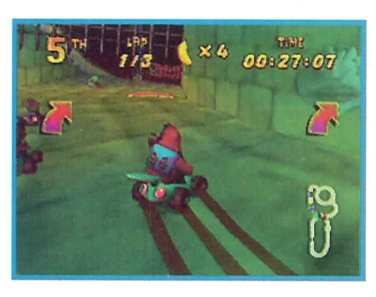




Una puerta con cerradura y una llave perdida en uno de los niveles de cada mundo da paso a un reto muy especial: hay que conseguir llevar tres huevos a nuestro nido robándolos de los de nidos de los rivales. Parece fácil, pero controlar los aviones no es nada sencillo.

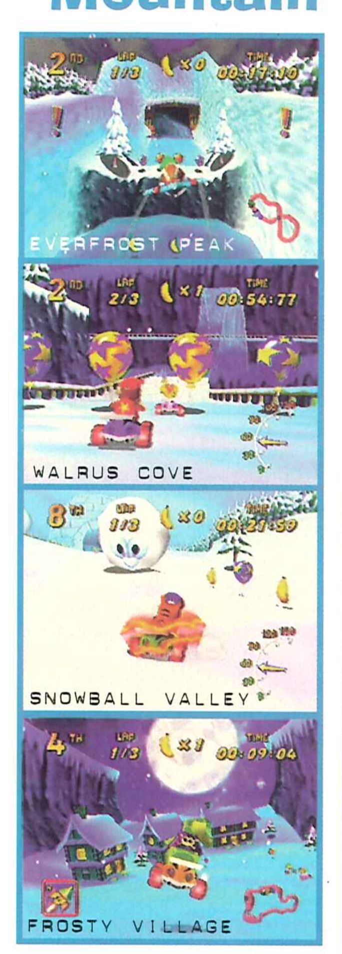


Cada uno de los tres vehículos disponibles (coche, hovercraft y avión) nos permitirá corren en un elemento: tierra, mar y aire.



Derrapar con habilidad será fundamental para completar los circuitos más sinuosos.

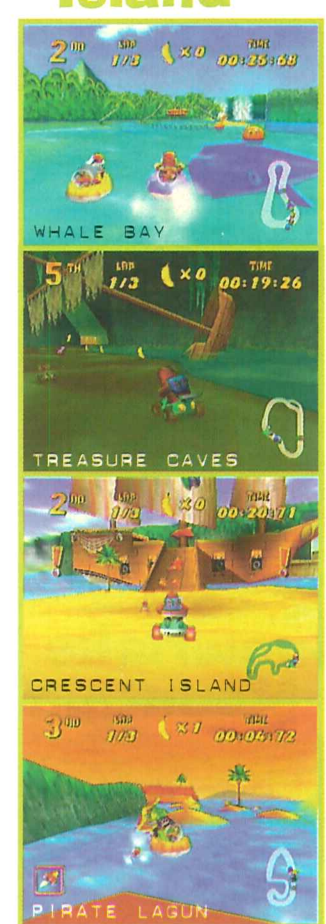
MUNDO 2
Snowflake Mountain



En este mundo empezaremos a descubrir las excelencias gráficas que oculta el cartucho y, al tiempo, comprobaremos que no estamos ante un juego de niños. Será en este lugar done nos daremos cuenta de que el hielo y la nieve no son buenos aliados.

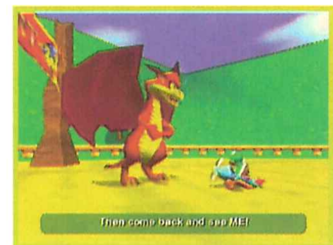
MUNDO 3

Sherbet Island



Aquí hace su aparición el descontrolado hovercraft para que recorramos amplios circuitos acuáticos difíciles de seguir. La inestabilidad de la nave nos obligará a afinar más el control, subiendo un grado más de habilidad.

ENEMIGOS






Cada mundo tiene un enemigo final al que hay que enfrentase tras ganar los cuatro circuitos iniciales. Nuestra obligación es ganar a los cuatro bichos (triceratops, morsa, pulpo y dragón) para que nos dejen ir a por las monedas plateadas.



Los globos sueltos que hay por los circuitos nos dan items para usar contra los otros pilotos, al estilo «Mario Kart». Si cogemos varios globos de la misma "arma" ésta aumentará de poder.



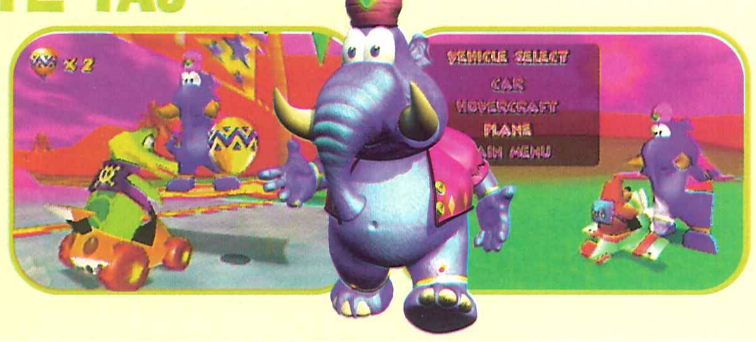



Podemos jugar con cualquiera de estos ocho personajes de Rare que ofrecen diferencias en el control, la estabilidad y la velocidad.



Los turbos proporcionan un impulso breve pero intenso que puede ayudarnos a ganar una carrera. También tendremos turbo en la salida si aceleramos en el momento oportuno.

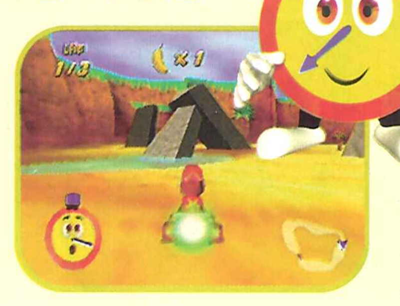
EL ELEFANTE TAJ

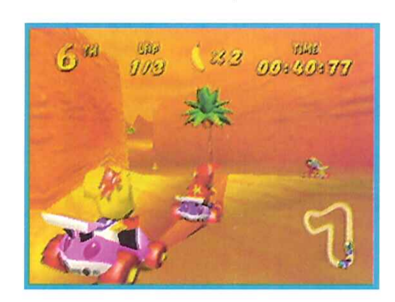
El elefante TAJ nos propondrá tres carreras con diferentes recorridos por el mundo exterior que nos proporcionarán otros tantos globos si ganamos. Además, podemos llamarle en cualquier momento para cambiar de vehículo y explorar con más calma.

EL RELOJ TIC-TOC





Tic-Toc se encargará de informarnos de el estado de nuestro menú de objetos (representan los logros conseguidos) y de activar el modo Time Attack (lucha contra el crono) siempre que hayamos completado el reto de recoger huevos.







Al ir avanzando recibimos códigos mágicos que, a modo de trucos, dan ventajas extra.





Después de ganar todos los circuitos tendremos que recoger ocho de estas monedas plateadas en cada pista para poder volver a enfrentarnos al enemigo final y abrir el modo campeonato. Es mucho más complicado de lo que parece.



MULTIJUGADOR





Podemos jugar dos, tres o cuatro jugadores simultáneos en cualquiera de los circuitos que hayamos abierto en el modo historia. Un código especial también hará posible que dos jugadores simultáneos se ayuden en este modo historia.

MUNDO 4
Dragon Forest



Un poquito de todo para este último mundo, exquisito gráficamente y desesperante en su dificultad. Deberéis afinar a tope vuestra habilidad para tomar las curvas y vuestra intuición a la hora de encontrar atajos.

Consola:	NINTENDO 64
Tipo:	VELOCIDAD
Compañía:	NINTENDO
Programación:	RARE
Nº de jugadores:	DE 1 A 4
Nº de Fases:	5 MUNDOS
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	96 MEGAS



GRÁFICOS: 96
Personajes y circuitos están cuidados hasta el último detalle, ofreciendo algunos efectos visuales impresionantes.

SONIDO: 91
Una banda sonora espectacular plagada de sonidillos muy divertidos y siempre apropiados para cada ocasión.

JUGABILIDAD: 93
El control de los vehículos es sencillo, aunque sacarles el máximo partido requerirá mucha práctica. A pesar de su apariencia, es un juego difícil.

DIVERSIÓN: 95
Carreras frenéticas salpicadas de numerosos alicientes en forma de items, atajos y cientos de sorpresas diferentes.

VALORACIÓN: 94
Rare ha realizado un juego de carreras realmente original, plagado de detalles y con toques de aventura, completando un cartucho tan trepidante como absorbente. Más de 30 circuitos llenos de sorpresas preparan el campo para la diversión, un entorno gráfico alucinante despierta la admiración y una jugabilidad con el inconfundible sello de la casa redondea la jugada. «Diddy Kong Racing» es un título genial para uno, dos o cuatro jugadores, un juego que se hace diferente pese a parecer igual a otro (ya sabéis a cuál) y un cartucho que ha sabido aprovechar a tope las posibilidades 3D de N64. Su única pega puede ser la contradicción que supone tener un aspecto tan infantil con ser un juego para expertos.

RANKING:
Diddy Kong Racing
Mario Kart 64

Novedades PlayStation

CoolBoarders 2

PASIÓN por la nieve

Entre todos los títulos de deportes de invierno que se avecinan para las consolas, hay uno que destaca claramente: «CoolBoarders 2».

UEP Systems ha sabido extraer todo el potencial que tiene la consola de 32 Bits de Sony y nos ofrece un juego ambientado en el sugerente mundo del snowboarding que hace gala de unos movimientos muy fluidos y precisos y de un scroll suavísimo,

Para deslizarte por sus escarpados paisajes nevados podrás elegir entre dos tipos de perspectiva (la subjetiva y la vista de tercera persona) y cuatro modalidades de juego distintas: Half Pipe, Big Air, Competition y Free Style.

En la primera modalidad tienes que deslizarte por una especie de "medio tubo" y realizar el mayor número posible de acrobacias, mientras que en la segunda tienes que realizar estas mismas acrobacias en mitad de un salto largo.

En la tercera opción compites contra otros siete participantes en diez circuitos esparcidos por todo el planeta. Para clasificarte tienes que pasar por una doble prueba: los saltos y la carrera. Los saltos se realizan antes de la carrera propiamente dicha, y en ellos los corredores tienen que saltar desde un trampolín y realizar el mayor número posible de piruetas antes de aterrizar sobre la nieve. Según el número y de la calidad de éstas, se te asignarán unos puntos, de los que dependerá tu posición de salida en la segunda prueba.

La cuarta y última opción te permite esquiar por los circuitos de la carrera solo o compitiendo contra un amigo.

Como veis, esta segunda parte ha paliado totalmente el problema que presentó el primer «CoolBoarders», que no fue otro que resultar bastante escaso de modos de juego, circuitos y opciones en general.

Como ya hemos dicho, existen un total de diez circuitos sobre los que deslizarnos, pero además esta ocasión se han introducido cuatro personajes (dos chicos y dos chicas), cada uno con seis características propias, lo cual le añade una considerable variedad al juego.

Por si fuera poco, también tendremos a nuestra disposición nueve modelos diferentes de tablas, que influyen a su vez en las características de los corredores, lo que consigue que las diferencias en las carreras se acentúen aún más.

En definitiva, «CoolBoarders 2» es un juego extraordinario que posee un enorme realismo, una sensación de deslizamiento exquisita, y que -ahora sí-, ofrece las suficientes opciones como para mantener despierto tu interés durante mucho, mucho tiempo.





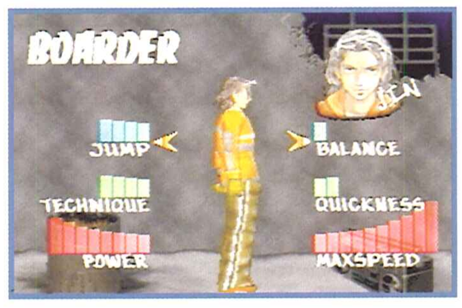




Consola:	PlayStation
Tipo:	Deportivo
Compañía:	Sony
Programación:	UEP Systems
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	-
Niveles de dificultad:	-
Memoria:	CD ROM







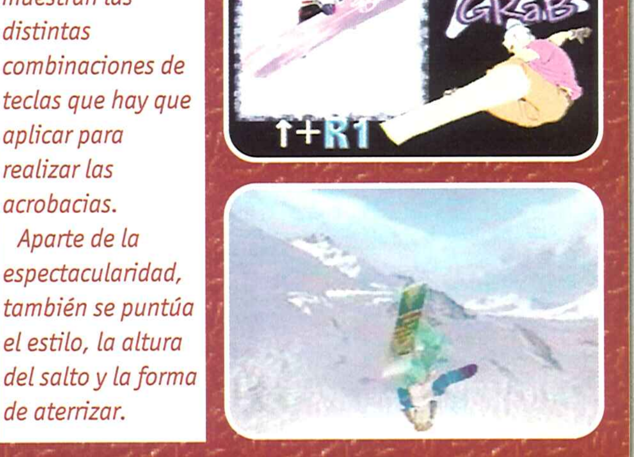
Los seis corredores tienen sus características propias en cuanto a salto, equilibrio, velocidad... Cada uno de ellos se ajustará mejor a un tipo de pista.



¡Que me la pegoooo!

Entre carga y carga se nos muestran las distintas combinaciones de teclas que hay que aplicar para realizar las acrobacias.

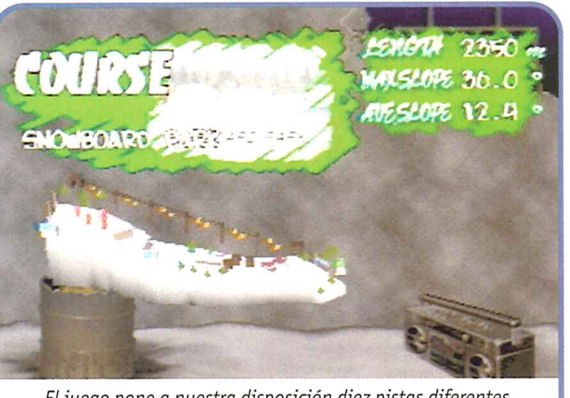
Aparte de la espectacularidad, también se puntúa el estilo, la altura del salto y la forma de aterrizar.



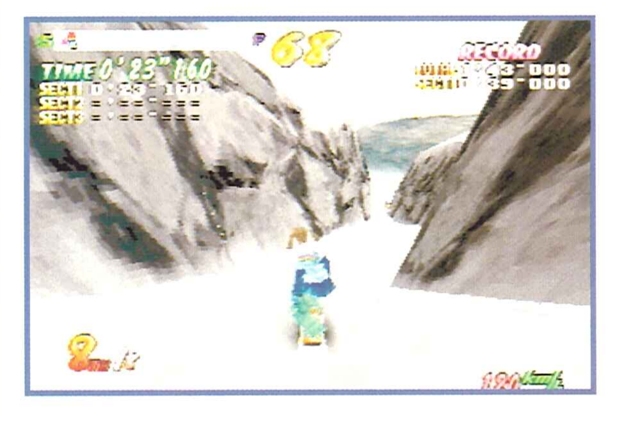
Este emocionante simulador de snowboard regresa con una entrega que ofrece muchos más circuitos y opciones.







El juego pone a nuestra disposición diez pistas diferentes, aunque al principio sólo podremos esquiar en tres de ellas. El resto tendremos que "ganárnoslas".





Gráficos: 94

Resultan aún más efectistas que los de la entrega anterior, lo que unido a la gran variedad de paisajes de las pistas, provoca una sensación de realismo pocas veces vista hasta la fecha.

Sonido: 90

Los efectos sonoros son el aspecto menos cuidado del juego, ya que tiene un repertorio algo limitado. Pero en lo referente a la música... una pasada.

Jugabilidad: 92

Al principio es un poco complicado el manejo de los esquiadores, sobre todo para realizar las acrobacias. Pero tras un poco de práctica, disfrutarás a tope.

Diversión: 93

Ofrece una sensación increíblemente real, por lo que resulta tremendamente divertido. Además tiene circuitos y opciones más que suficientes.

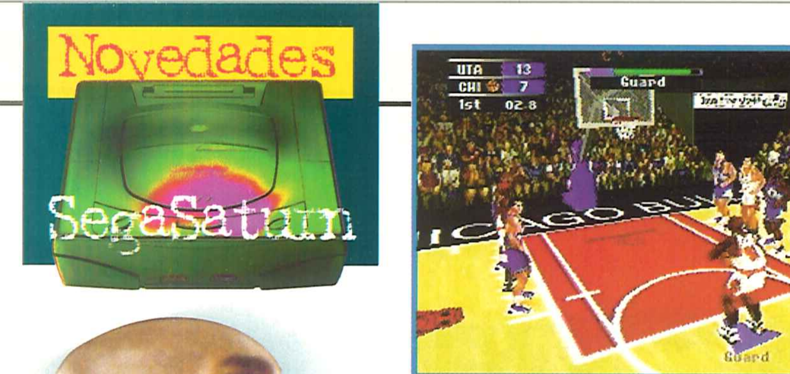
Valoración: 93

El primer «CoolBoarders» ya nos asombró por su enorme realismo y por la sensación vertiginosa que ofrecía. Sin embargo, también es verdad que nos pareció muy escaso en cuanto a opciones. UEP Systems parece haber tomado conciencia de sus errores y ofrece ahora un juego completísimo que, además de ofrecer sobradas posibilidades en cuanto a circuitos y esquiadores, ha mejorado sensiblemente en su apartado gráfico. El resultado es un juego absolutamente trepidante que encantará no sólo a quienes gusten del snowboard, sino a todos los que busquen un juego de velocidad que consiga ponerles los pelos de punta.

Ranking:

CoolBoarders 2

CoolBoarders







A por el anillo de CAMPEÓN

NBA action 98

Los chicos de Sega Sports parece que le están cogiendo el gustillo a esto del baloncesto, y su serie «Action» empieza a ser casi tan amplia y prestigiosa como la saga «Live» de Electronic Arts.

Tras un primer representante para Saturn, nos llega esta segunda entrega del 98, que lógicamente llega con interesantes novedades y actualizaciones.

Par empezar, Sega ha retocado todo el apartado gráfico, mejorando la animaciones, incluyendo nuevas cámaras y consiguiendo que las repeticiones sea aún más espectaculares. Con todo ello, el juego ha ganado enormemente en realismo y vistosidad, un requisito fundamental en toda secuela que se precie.

Lo que no ha cambiado es la filosofía del juego, que sigue apostando claramente por el lado más duro de la simulación y que demanda buenos fundamentos por parte del usuario si quiere evitar hacer el ridículo en los primeros partidos.

Aquí es necesario "currarse" cada canasta, mover con rapidez el balón, seleccionar buenas posiciones de tiro y defender con uñas y dientes si no se quiere ver el aro propio perforado una y otra vez.

Pero tampoco hay por qué asustarse: con un poco de práctica los progresos pueden ser sorprendentes y, además, siempre existe la posibilidad a ajustar el nivel de dificultad o echar mano de las pequeñas ayudas de la máquina en la dirección del equipo.

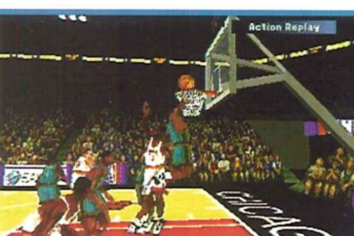
El descarado carácter

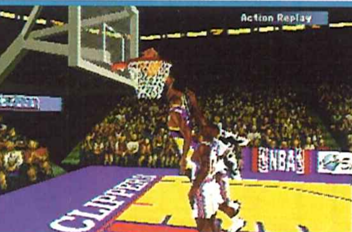
de simulador de este juego se completa con una impresionante cantidad de opciones que abarcan desde un completo catálogo para configurar un montón de factores de juego, hasta un amplio abanico de posibilidades parea crear y traspasar jugadores, participar en el draft o cambiar los equipos titulares.

Un baloncesto de lujo, que ofrece todo lo que un buen aficionado a este deporte puede exigir y más.Y es que, si de verdad queréis disfrutar del baloncesto más real, es necesario enfrentarse a juegos como éste.

Manuel del Campo







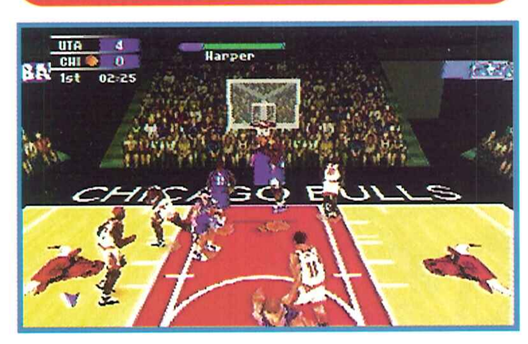


Las repeticiones de los mates a canasta son realmente espectaculares. La cámara siempre nos mostrará diferentes puntos de vista.



Antes de comenzar a jugar no está de más participar en un práctico entrenamiento en el que podremos aprender a realizar los movimientos de ataque y defensa y mejorar nuestras habilidades en el tiro a canasta.







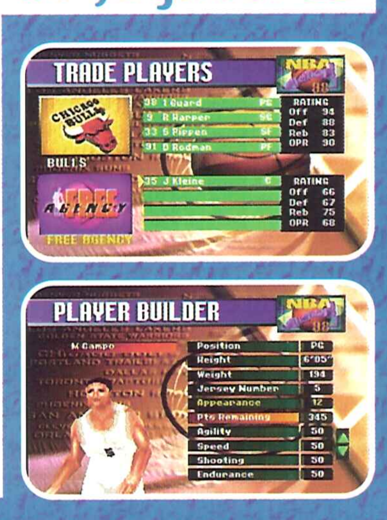
Si te atrae el deporte de la canasta, no dudes en hacerte con este genial simulador: te dejará totalmente satisfecho.

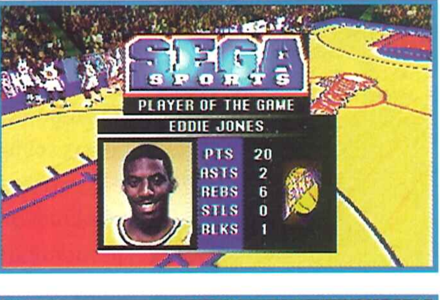


Durante los partidos podremos elegir entre11 cámaras diferentes, en las que podemos jugar con variables como el zoom o el ángulo inverso.

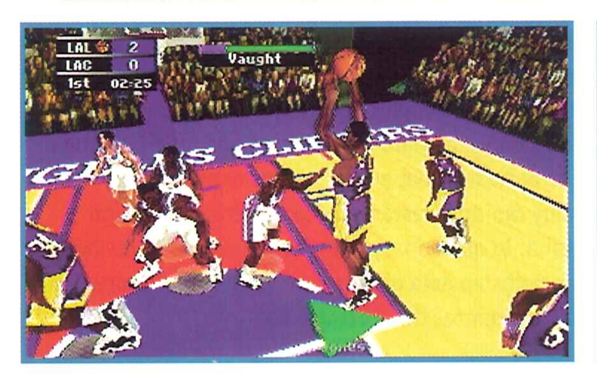
Mercado de jugadores

Como buen simulador que se precie, al juego no le faltan las correspondientes opciones para editar jugadores o para realizar los correspondientes traspasos. Una fórmula ideal para actualizar el juego cada temporada.



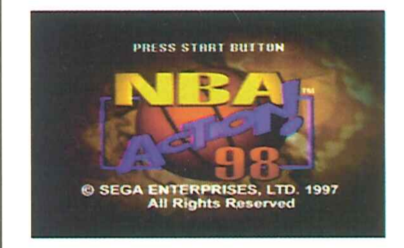


El juego contiene un amplísimo repertorio de opciones tácticas y estratégicas.





Consola: SATURN
Tipo: DEPORTIVO
Compañía: SEGA
Programación: SEGA SPORTS
Nº de jugadores: DE 1 A 10
Nº de fases: LIGA Y PLAYOFFS
Niveles de dificultad: 3
Memoria: CD ROM



GRÁFICOS: 92

Se han mejorado las animaciones y se ha aumentado el número de cámaras. El diseño de los jugadores sigue siendo muy grande, pero un "pelín" tosco.

SONIDO: 90

Buenos y competentes efectos de sonido y un comentarista americano que realmente vive los partidos.

JUGABILIDAD: 90

Como buen simulador no es fácil hacerse con él, pero el control es sencillo, y rápidamente muestra sus enormes posibilidades.

DIVERSIÓN: 91

Una vez se domina mínimamente, es capaz de ofrecer baloncesto de muchos kilates, y asegura diversión a raudales.

VALORACIÓN: 91

Sega vuelve a ofrecernos un simulador de gran calidad, que muestra con orgullo sus mejoras gráficas (a pesar de que el diseño de los jugadores siga siendo algo forzado) y no presenta excesivas novedades en cuanto a opciones, aunque viendo lo que ofrecía la anterior entrega resultaba casi imposible.
El juego ha ganado en fluidez con respecto a su antecesor y los nuevos, espectaculares y suaves movimientos de los jugadores le hacen mucho más vistoso. Además, la casi inexistente competencia baloncestística dentro de esta consola le colocan sin problemas como el mejor simulador de basket del momento.

RANKING:

NBA Action 98

NBA Action

Prepárate, soldado, todo está listo para que te embarques en la batalla definitiva: la batalla contra el aburrimiento.





RED ALERT

Lección de estrategia

Los que no hayáis ocasión de probar el anterior «Command & Conquer» sabed que se trata de un juego de estrategia en tiempo real que -os lo advertimos- es capaz de atraparos horas y horas sin que os deis cuenta.

Este «Red Alert» es una especie de ampliación de «Command & Conquer» en el cual los chicos de Westwood han llevado al límite sus capacidades para imaginar armas, situaciones, obstáculos y trampas.

El juego está compuesto de dos CDs, uno para los aliados y otro para las fuerzas soviéticas. Nosotros podremos jugar en uno u otro bando disfrutando de las armas, tropas, artillería, aviación o marina propias de cada uno de ellos. Habrá una gran variedad de misiones que, según el bando, nos pueden proponer defender una aldea o destruirla, crear una base para luego conquistar el territorio aniquilando al rival, mandar un agente especial a una misión suicida, enviar a un espía desarmado o a buscar a otro con perros de presa, rescatar a un científico, escoltar un convoy... Y todo ello en tiempo real, es decir, sin turnos, sin dados, casi como un arcade.

Normalmente tendremos una base de operaciones que nos servirá para ir edificando las diversas dependencias de nuestro cuartel que, a su vez, nos servirán para construir tanques, aviones, barcos... Así, por ejemplo, si construimos una refinería tendremos que tener un camión que recolecte mineral con el que ganar créditos para construir más. Si edificamos unas barracas podremos traer tropas de infantería, granaderos, médicos... También podemos edificar torretas de defensa, radares, centrales de energía, talleres de reparación, puertos y aeropuertos, factorías de armas... aunque, lógicamente, todo dependerá de nuestro presupuesto y de lo dispuestos que estén los rivales a dejarnos trabajar libremente.

Cuando tengamos nuestras unidades en funcionamiento deberemos guiarlas, una a una o en grupo, para que ataquen al rival o ocupen posiciones estratégicas. Obviamente deberemos ser muy rápidos y estar muy concentrados en todo momento en la batalla, lo que conseguirá que se nos pasen las horas volando enfrascados en esta gigantesca "partida de ajedrez" que emocionará a los amantes de la estrategia.

Sonia Herranz

Consola:	PlayStation
Tipo:	Estrategia
Compañía:	Virgin
Programación:	Westwood
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	15 niveles por bando
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	2 CD Rom









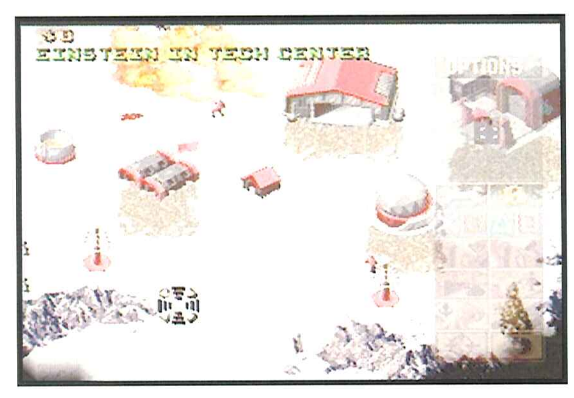
Aquí elegiremos terrenos, país, tecnología, dinero, unidades y color para configurar batallas para uno o dos jugadores.



Todo el juego está aderezado por escenas de vídeo que nos ponen en antecedentes de las misiones. Eso sí, en inglés.



El menú que de la derecha nos permitirá acceder a las distintas construcciones para fabricar las tropas o edificar nuevas bases.





Por tierra, mar y aire







Uno de los aspectos más atractivos del juego son las batallas que pueden realizarse a base de tropas de infantería armadas con metralletas, granadas, lanzacohetes, lanzallamas, así como de todo tipo de vehículos de asalto terrestre, incluidos los transportes de vehículos aéreos como aviones y helicópteros y hasta barcos de diverso tipo. Eso sí, deberemos aprender a aprovechar las posibilidades del terreno.





Gráficos: 90

Muy mejorados respecto a la primera versión, nos permiten apreciar con más detalle a nuestras tropas, aunque los escenarios resultan algo repetitivos.

Sonido: 89

Todas las tropas responden a las órdenes, una voz nos avisa de los posibles ataques y las explosiones y disparos son geniales. Lástima que no esté traducido.

Jugabilidad: 92

Al principio resulta un poco costoso acostumbrase al movimiento del cursor y al sistema de menús. Cuando se le coge el tranquillo, todas las acciones se realizan de manera casi automática.

Diversión: 92

No hace falta ser un sesudo estratega para sacarle todo el gusto a un juego que nos pone como principal rival a nuestra propia astucia y agilidad mental.

Valoración: 90

Las textos importan, las voces ayudan, pero no está traducido. Se puede jugar en inglés, aunque así se hace más complicado. Por lo demás, perfecto. Adictivo hasta decir basta incluye incluso una opción para configurar nuevas misiones que nos pueden servir de entrenamiento, para alargar la vida del juego o para retar a un amiguete a que compita con nosotros vía Link. Está claro que es un juego para los fans de la estrategia, pero los que penséis que esta palabra significa aburrimiento estáis muy equivocados: «Red Alert» os atrapará en cuanto os descuidéis.

Ranking:

Red Alert

Command & Conquer

Warcraft II









MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES

SUB-ZERO

Como todos sabéis, bajo el nombre de «Mortal Kombat» se esconde una larga estirpe de juegos de lucha que han visto la luz en muy diversos formatos. A semejanza de su eterno rival, «Street Fighter», este título presentaba un amplio plantel de luchadores -cada uno con sus propias técnicas de lucha y golpes especiales- que tenían que pelear entre sí en varias arenas y en un tiempo determinado.

Pues bien, Midway y GTI han decidido darle un giro radical a su exitosa saga y nos presentan ahora un producto totalmente innovador y con un único protagonista: el Ninja Sub-Zero.

A diferencia de las entregas anteriores de esta serie, «MKM» no es un juego de lucha "versus", sino un "beat´em up" para un sólo jugador que incorpora notables elementos de aventura y plataformas a tutiplén.

En él tendrás que guiar a este personaje a lo largo y ancho de 12 niveles, en ocasiones con aspecto laberíntico, para recolectar una serie de objetos mágicos para el Maestro de su hermandad. Junto a ellos, tendrás que buscar otros objetos más mundanos, como las consabidas llaves, necesarias para alcanzar otras localizaciones dentro de la misma fase. Obviamente, tu labor será obstaculizada constantemente por una legión de enemigos que se abalanzarán sobre ti cuando menos te lo esperes.

A diferencia de otros "beat´em up", los combates de «MKM» son auténticas luchas en miniatura en las que necesitarás varios golpes para acabar con tus rivales. Al principio solamente cuentas con tu cuerpo para defenderte, pero según vas progresando ganas experiencia y adquieres la capacidad de lanzar golpes mágicos, que incrementarán notablemente tu capacidad ofensiva.

Los movimientos del personaje son los mismos que en las anteriores entregas, por lo que los seguidores habituales de la serie no tendrán ningún problema a la hora de hacerse con el manejo de Sub-Zero, pero si este es tu primer contacto con el universo de Mortal Kombat, no te preocupes: los controles no son difíciles y no te costará hacerte con ellos; aunque no se puede decir lo mismo de los saltos, que es el aspecto más difícil de dominar de todo el juego.

En lo referente al aspecto visual, «Mortal Kombat Mithologies» presenta una típica perspectiva horizontal 2D. La novedad es que en todos los niveles experimentarás constantes avances y retrocesos, subidas y bajadas de pantalla y efectistas cambios de zoom.

Perderte en estos laberintos y tener que volver a pasar por los mismos escenarios será normal y puede llegar a hacer en ocasiones al juego un poco frustrante, pero salvando este detalle, lo cierto es que estamos ante un juego muy emocionante con el que resulta imposible aburrirse gracias a la gran variedad e interés de retos que propone.

Jonathan Dómbriz

Las doce pruebas del NINJA







Un viejo amigo

Sub-Zero es uno de los personajes más famosos de la serie «Mortal Kombat». Poco se sabe de él, salvo que es uno de los mejores guerreros del clan Lin Kuei, una hermandad de asesinos Ninja chinos. Este hecho es especialmente notable, ya que él es occidental. Junto a su conocimiento de las artes marciales, Sub-Zero tiene un dominio total sobre el frío.



Consola:	PlayStation
Tipo:	Beat'em up/Plataformas
Compañía:	Midway
Programación:	Midway
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	12
Niveles de dificultad:	5
Memoria:	CD ROM

Uno de los elementos "aventureros" de «MKM» lo encontramos en el hecho de que, a medida que vayas ganando experiencia, irás haciéndote con poderes mágicos. Como veis, los textos -aunque no resultan difíciles de entender- están en perfecto inglés.





MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES
SUB-ZERO
START
OPTIONS
X - SELECT

Gráficos: 84
La tétrica ambientación está muy bien conseguida, pero las animaciones del protagonista resultan un tanto forzadas.

Sonido: 85
Música de ambiente cañero, acompañada de toda clase de gritos y exclamaciones de dolor. Para meter miedo, vamos.

Jugabilidad: 80
Presenta un nivel de dificultad general bastante alto, ya que el juego está repleto de trampas muy complicadas, hasta los enemigos de categoría más baja pelean con suma habilidad y algunos saltos resultan casi imposibles.
Un auténtico reto a tu habilidad.

Diversión: 82
A pesar de su dificultad -o quizás precisamente por ello- el juego puede llegar a atraparte, pero tienes que demostrar una gran paciencia y tesón.

Valoración: 82
Es un juego variado que mezcla diferentes géneros (lucha, "beat´em up", plataformas, aventura...) y por tanto ofrece muchas acciones distintas a realizar.
Sin embargo esta mezcla resulta un tanto forzada ya que los movimientos del protagonista no resultan todo lo precisos que algunos géneros requieren (como el de las plataformas, por ejemplo), por lo que el juego no se hace lo suficientemente fluido y jugable.
Otro detalle que puede molestar a cierto tipo de usuarios es la abundancia de escenas gore propias de la saga.
Avisamos, por tanto, que se trata de un juego recomendado para los más duros del barrio.

Ranking:
No hay juegos similares para PlayStation.



Un juego de "dos rombos"

Una constante en la serie «Mortal Kombat», que este título mantiene, es la abundancia de escenas gore, como las que podéis ver en estas pantallas. Ya sabéis, si no os gustan este tipo de escenas... absteneos.







La saga «Mortal Kombat» da un giro radical en su estilo y se convierte en un juego en el que se mezclan la lucha, las plataformas y la aventura.

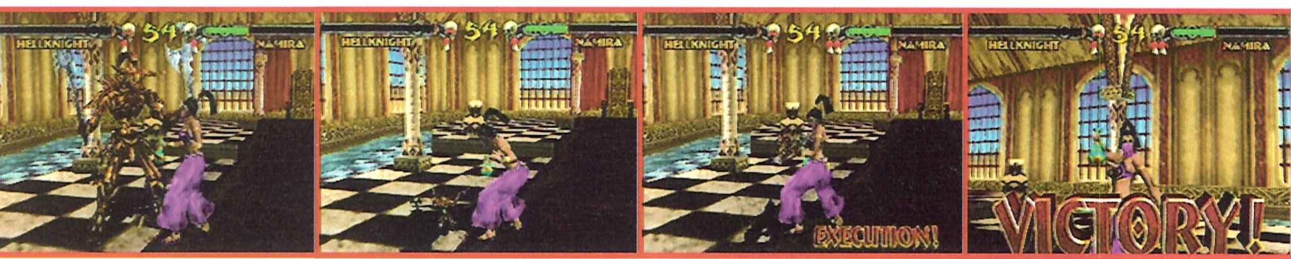








Mace: The Dark Age



En este juego de Midway también podéis disfrutar de espectaculares golpes finales, denominados "Executions", que humillarán a vuestros rivales.

El precio del poder

Todos sabíamos que era cuestión de tiempo y parece que poco a poco los "third parties" se van animando a ampliar la oferta en cada género para la nueva consola de Nintendo.

Si la lucha contaba con tan sólo dos representantes en los nombres de «Killer Instinct Gold» y «ClayFighter 63 1/3», la compañía Midway lanza ahora «Mace: The Dark Age», título que supone ya un claro avance en cuanto a aprovechamiento de las posibilidades reales de la consola.

Localizado en la Europa medieval, asolada por la peste y las guerras, «Mace» recrea las luchas de doce poderosos guerreros en su intento por hacerse con un artefacto mítico, una maza necromántica que otorga increíbles poderes de dominación a quien la empuña.

Las innovaciones que «Mace» incorpora con respecto a los otros dos títulos son muchas. Para empezar, tenemos una oferta base nada desdeñable de doce luchadores que se puede incrementar a dieciséis a medida que vayamos terminando el juego en sus distintos niveles de dificultad.

Por otra parte, el aspecto gráfico de los luchadores se aleja del renderizado en 2D y pega el salto a los polígonos. Esto va a tener su más inmediata repercusión tanto en el aspecto de los personajes, mucho más voluminosos y vistosos, como en el propio desarrollo del juego, que adquiere una sensación casi total de tridimensionalidad.

Mediante el uso de los botones "Z", "L" y "R" del pad podemos hacer que los luchadores se desplacen lateralmente para esquivar ataques o posicionarse en otro punto del escenario que le sea más propicio para el ataque o la defensa.

De esta manera, y en conjunción con el salto, podemos movernos por todo el decorado, por lo que podemos afirmar que estamos ante el primer juego de lucha para Nintendo 64 que logra ofrecer una sensación real de 3D.

Ya entrando en los aspectos de los combates propiamente dichos, «Mace» también se encuentra a un nivel muy bueno, con una excelente respuesta de los personajes y muchas más facilidades para realizar golpes especiales que, por ejemplo, en «KI Gold». Por lo tanto, la jugabilidad es muy alta, y el ajustado nivel de dificultad que tiene merced a la conseguida inteligencia artificial de que se ha dotado a los luchadores, logra enganchar desde el comienzo.

En fin, una grata sorpresa este «Mace», que sin llegar a ser la quintaesencia de los juegos de lucha, sí es el primero en su género que empieza a mostrarnos una calidad sobresaliente, digna de Nintendo 64.

Rubén J. Navarro



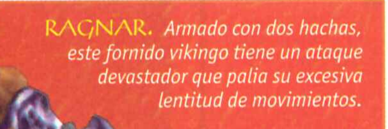
Lejos de ser meramente decorativos, los escenarios de «Mace» tienen una importante función estratégica dentro del juego. Muchos de ellos tienen zonas peligrosas que disminuirán con rapidez la energía de quien caiga en ellas.



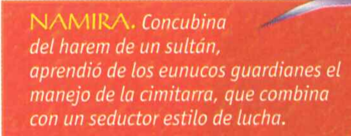




RAGNAR. *Armado con dos hachas, este fornido vikingo tiene un ataque devastador que palia su excesiva lentitud de movimientos.*



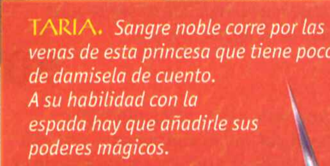
NAMIRA. *Concubina del harem de un sultán, aprendió de los eunucos guardianes el manejo de la cimitarra, que combina con un seductor estilo de lucha.*

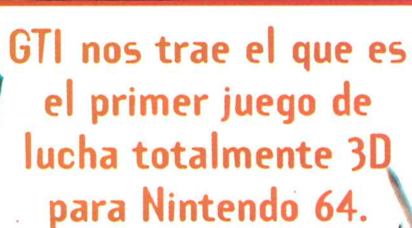


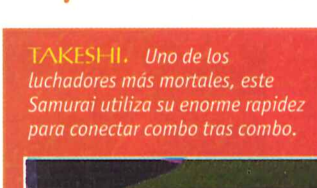


GTI nos trae el que es el primer juego de lucha totalmente 3D para Nintendo 64.

TARIA. *Sangre noble corre por las venas de esta princesa que tiene poco de damisela de cuento. A su habilidad con la espada hay que añadirle sus poderes mágicos.*





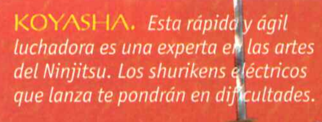


TAKESHI. *Uno de los luchadores más mortales, este Samurai utiliza su enorme rapidez para conectar combo tras combo.*

AL'RASHID. *Su diestro manejo de dos alfanjes hace de este sarraceno un enemigo temible que, además, para golpes con gran facilidad.*



KOYASHA. *Esta rápida y ágil luchadora es una experta en las artes del Ninjitsu. Los shurikens eléctricos que lanza te pondrán en dificultades.*







Siempre con una sonrisa

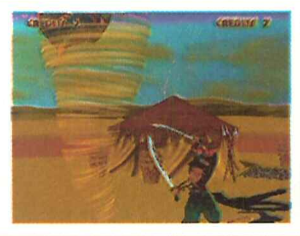
Otro detalle original es un modo de práctica en el que tendremos como "sparring" a un gracioso "Smiley".





Los maestros de la magia

Entre los golpes especiales que podemos efectuar se encuentran ataques mágicos como los dos que aquí veis.







SIR DREGAN. *Un caballero espectral que lucha por recuperar su alma. Es bastante rápido y su aliento pestilente resulta mortal de necesidad.*

XIAO LONG. *Hijo de un Señor de la Guerra chino, Xiao Long utiliza con maestría el bastón Bo, habilidad que combina con numerosos trucos de magia*

HELLKNIGHT. *Este demonio salido del infierno busca devolverle la Maza a su legítimo poseedor, el mismísimo diablo. Lento pero eficaz.*

EXECUTIONER. *Este personaje hace honor a su nombre, sobre todo cuando lucha en su mazmorra. Con el hacha es imparable .*

Luchadores para todos los gustos

Al terminar el juego dispondréis de nuevos luchadores: Asmodeus, el poseedor de la Maza, otro demonio, e incluso ¡un pollo!









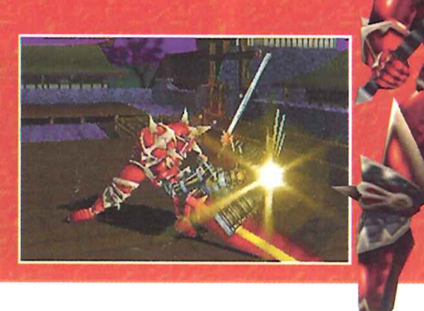
Casi todos los escenarios contienen objetos que no sólo sirven para decorar, sino que podemos utilizar en nuestro provecho para lanzarlos contra el enemigo.



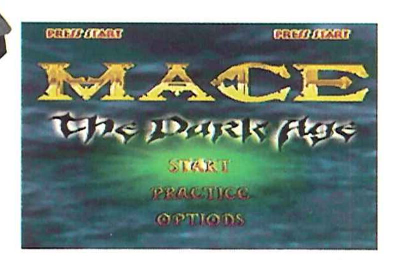
MORDOS KULL. *Mercenario que se vende al mejor postor ,ha sido contratado para recuperar la Maza. Siembra el terror con su "morning star".*



LORD DEIMOS. *Armado con una espada llameante y protegido por una armadura, este malvado gobernante busca la Maza para extender sus dominios.*



Consola:	NINTENDO 64
Tipo:	LUCHA
Compañía:	GT INTERACTIVE
Programación:	MIDWAY
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	16 LUCHADORES
Niveles de dificultad:	4
Memoria:	96 MEGAS



GRÁFICOS: 91
Entre la variedad de decorados, la buena planta de los luchadores y la total sensación de 3D, este apartado se convierte en lo mejor del juego.

SONIDO: 86
En este punto no hay nada merecedor de ser destacado. Algunas melodías y los ruidos de la lucha: lo justo.

JUGABILIDAD: 90
La respuesta de los luchadores a las órdenes del pad es muy precisa, y resulta muy sencillo realizar los golpes especiales.

DIVERSIÓN: 90
Los seguidores del género encontrarán numerosos alicientes en todos los apartados de este completo título.

VALORACIÓN: 90
No me parece aventurado decir que «Mace» es el mejor juego de lucha disponible en estos momentos para Nintendo 64. Sus excelentes gráficos, la tridimensionalidad de los escenarios y lo espectaculares que resultan los combates, lo convierten en un título de una gran calidad a todos los niveles. Posiblemente le falte ese destello de genialidad de las grandes obras maestras y quizás dentro de no mucho tiempo veamos juegos mejores, pero, en mi opinión, este «Mace: The Dark Age» es un fenomenal cartucho que, sin duda, dejará muy satisfechos a todos los que estén buscando un juego de lucha a la altura de su N64.

RANKING:

Mace: The Dark Age

Killer Instinct Gold

Clayfighter 63 1/3

"¿A que estás esperando?"

TOMB RAIDER II™

STARRING LARA CROFT

"A Lara sólo le falta ser real para ser perfecta, a Tomb Raider II le sobra con lo que es para ser el juego perfecto"

Hobby Consolas 97%

"Tomb Raider desata pasiones por donde quiera que va".

"Lara está subida a un pedestal cada vez más alto del que sólo ella podrá bajar"

Computer Gaming World

"Llega Tomb Raider II dispuesto a satisfacer nuestra sed de aventura, de la mano de tan peculiar y atractiva arqueóloga. ¡Toda una delicia para los sentidos!"

Micromanía

"Lara Croft explotó en formato PC el año pasado...ahora es la reina indiscutible de los juegos de acción. Después de más de dos millones de copias vendidas e innumerables premios, Lara regresa..."

OK PC Gamer





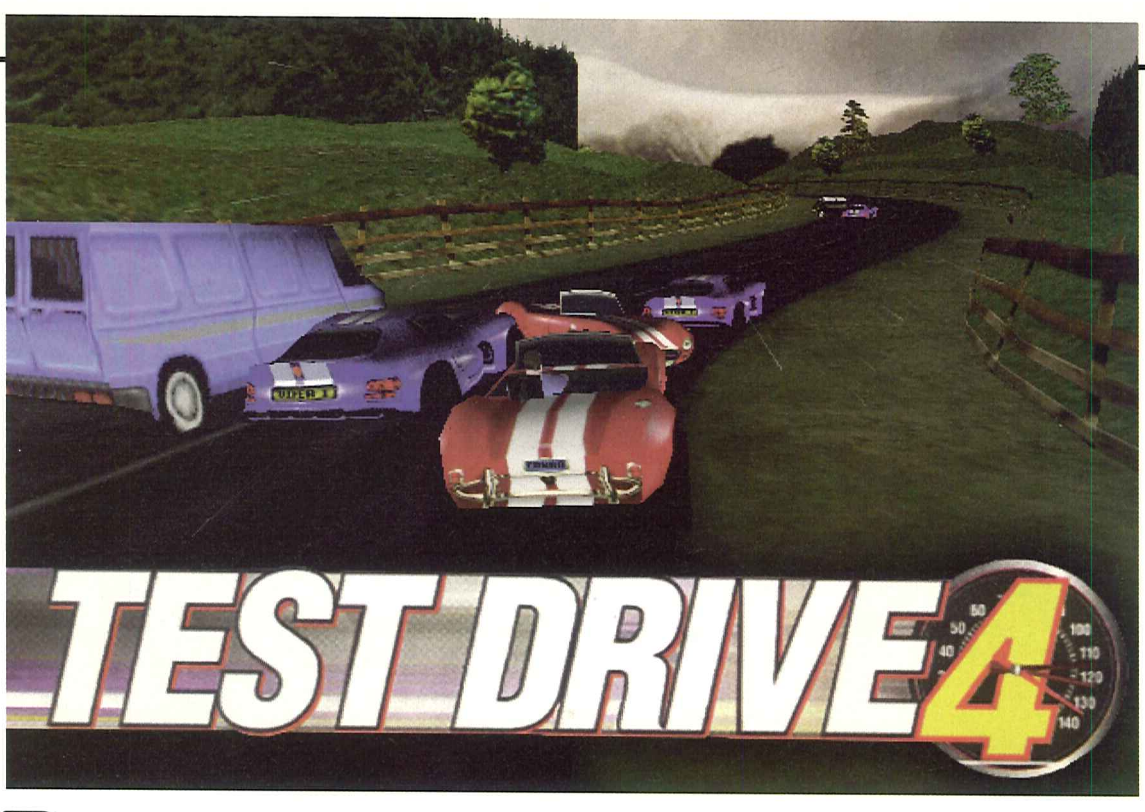




EIDOS INTERACTIVE



C/ Velázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid.
Telf.: (91) 576 22 08 · Fax: (91) 577 90 94
Departamento Técnico: (91) 578 05 42
http://www.proein.com



Precaución, amigo conductor

Desarrollado por la compañía inglesa Pit Bull Syndicates, «Test Drive 4» tiene como lema principal la confrontación automovilística entre la tecnología moderna y el encanto y la elegancia del pasado.

Con esta premisa, Accolade ha logrado reunir a diez de los deportivos más representativos y admirados de la historia y ponerlos a nuestro alcance en este juego. Pero, además de la gozada que supone poder contar con este elenco de bellezas sobre ruedas, los veteranos que hayan seguido la evolución de esta larga saga notarán algunas interesantes novedades.

La más obvia es la inclusión de tráfico que circula en sentido contrario, opción que se puede desactivar pero que aporta un alto grado de credibilidad al juego. Y es que el principal objetivo de «Test Drive 4» es el de hacernos sentir que circulamos a toda velocidad por carreteras urbanas o comarcales, y no por circuitos de velocidad específicos. Sin embargo, hay varios puntos que no favorecen en exceso a este planteamiento de realismo.

En primer lugar, y debido a exigencias de las compañías licenciatarias para no dañar la imagen de sus vehículos, los coches no sufren desperfectos como consecuencia de los choques, y en su lugar darán espectaculares vueltas de campana. Este aspecto llega a resultar algo exagerado, ya que el más mínimo roce con otro vehículo hará que contemplemos con estupor cómo nos ponemos a dar vueltas y más vueltas. En segundo lugar, no se ofrece ninguna opción que permita modificar las características técnicas de nuestro coche, cosa que sí hacen la mayoría de los simuladores.

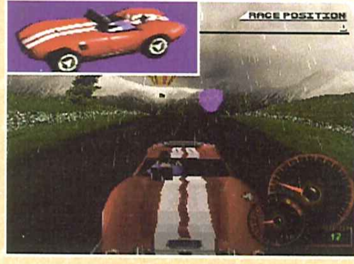
Por otra parte, el diseño de los coches está realizado de manera impecable, pero cuando corremos ofrecen la sensación de que flotan sobre el asfalto en lugar de deslizarse, ya que, a no ser que giremos, las ruedas traseras brillan por su ausencia en la mayoría de los modelos.

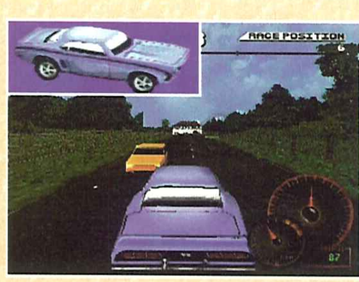
En definitiva, para mí este «Test Drive 4» es un juego que queda a medio camino entre la simulación y el arcade sin saber muy bien por qué lado decantarse. No obstante, su correcta realización técnica y el atractivo de los vehículos lo convierten en un juego interesante, sobre todo para los amantes de los coches clásicos.

Rubén J. Navarro

Belleza, elegancia...

Aquí los tenéis. Son los deportivos más clásicos entre los clásicos, coches de ensueño que muchos de vosotros suspirabais por probar, con su elegante carrocería reproducida al detalle.

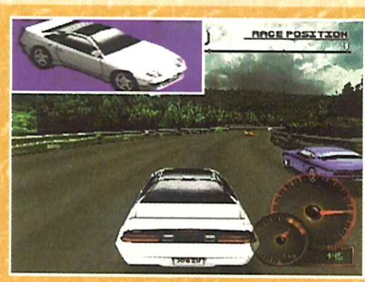

1966 Shelby Cobra

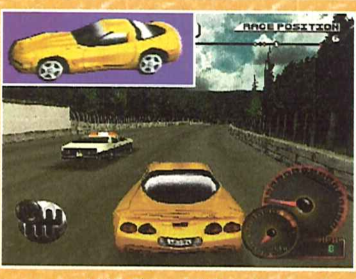

1969 Chevrolet Camaro ZL'1

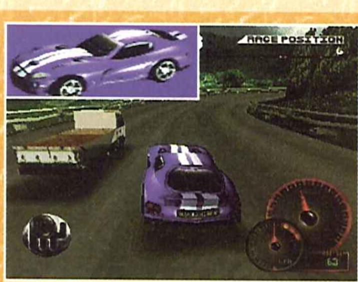

1969 Chevrolet Corvette ZL'1

... lujo y modernidad

Y para los más atrevidos, he aquí los últimos modelos de deportivos sacados directamente de las compañías de coches más prestigiosas. Los vehículos más lujosos del mundo te esperan.


1995 Nissan 300 zx


1998 Chevrolet Corvette


1998 Dodge Viper

Circuitos cosmopolitas

Las carreteras y calles de Berna, Kyoto, Washington, Keswick y San Francisco son los escenarios donde podemos poner a prueba las capacidades de estos increíbles deportivos.











La opción de "Drag Race" es la más original del juego, ya que enfrenta a dos vehículos en un emocionante "sprint" de 1/4 de milla.







«Test Drive 4» es uno de los pocos juegos de conducción que incorpora tráfico real. Incluso la policía detendrá nuestro coche si circulamos a una velocidad excesiva.



1970 Chevrolet Chevelle



1971 Plymouth Hemi cuda



1998 Jaguar XJ220

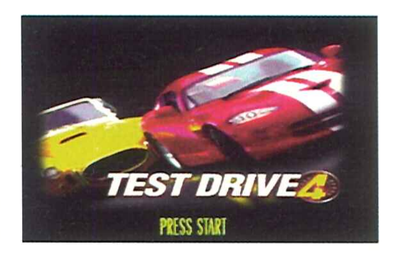



1998 TVR Cerbera

A PlayStation llega un simulador de coches que pone a nuestra disposición algunos de los deportivos más bellos de la historia.



Consola:	PlayStation
Tipo:	Velocidad
Compañía:	Electronic Arts
Programación:	Accolade
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	5 circuitos
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	CD ROM



Gráficos: 88
Tanto coches como escenarios han sido desarrollados con todo lujo de detalles. El aspecto gráfico es lo mejor del juego.

Sonido: 85
La técnica de grabar sonidos reales de coches para después digitalizarlos ha sido realizada con bastante acierto.

Jugabilidad: 79
La respuesta de los vehículos a las órdenes del pad es muy precisa, pero la dificultad de los recorridos es excesiva.

Diversión: 80
El mayor interés del juego se centra en los vehículos, pero las carreras resultan frustrantes debido a que no es nada difícil acabar dando vueltas de campana.

Valoración: 81
Ningún juego había ofrecido hasta ahora un elenco tan selecto de vehículos plasmados con tanto lujo de detalles, por lo que cualquier fanático del mundo de la conducción disfrutará a raudales manejando los mejores deportivos del mundo.
Pero dejando a un lado el atractivo visual de los coches, en mi opinión este juego se ha quedado muy descompensado en su jugabilidad, ya que el exagerado "realismo" de los choques rompe con demasiada frecuencia el ritmo de las carreras, que ya resultan bastante difíciles de por sí.
Un juego atractivo a nivel gráfico pero muy duro de jugar.

Ranking:
Porsche Challenge
Need for Speed 2
Test Drive 4







ENEMY ZERO

Seguro que muchos de vosotros recordáis un interesante título llamado «D», una aventura gráfica muy bien realizada técnicamente, aunque algo corta y con un limitado campo de acción para el jugador. Pues bien, el mismo tipo que realizó aquel juego, Kenji Eno, ha completado una espeluznante aventura en la que ha solventado sobradamente aquellos dos problemas.

Ahora estamos ante un juego larguísimo y en el que el jugador participa activamente en cada situación. Para tal logro Mr. Eno ha combinado los movimientos pre-grabados que vimos en «D» con el sistema clásico de "shoot'em up" subjetivo.

EL resultado es que podemos gozar del mismo estilo de alucinantes escenas animadas que vimos en su anterior trabajo -mediante las cuales que se producen la recogida de objetos, las investigaciones,la comunicación con los demás personajes... en definitiva la auténtica trama del juego- y por otro lado también podremos disfrutar de otras fases bien distintas en las que recorreremos velozmente interminables y laberínticos pasillos enfrentándonos a los peligrosos aliens. En otras palabras, el juego es una especie de «Doom» con la diferencia de que al entrar en los diferentes compartimentos o habitaciones podremos observar impresionantes escenas pre-renderizadas, lo que configura en su conjunto una auténtica película interactiva.

Con esta original estructura

se desarrolla un inquietante argumento descaradamente parecido al de la primera película de "Alien" en la que los acontecimientos comienzan a sucederse de forma pausada y lenta para poco a poco ir aumentando la tensión y el suspense hasta límites realmente taquicárdicos.

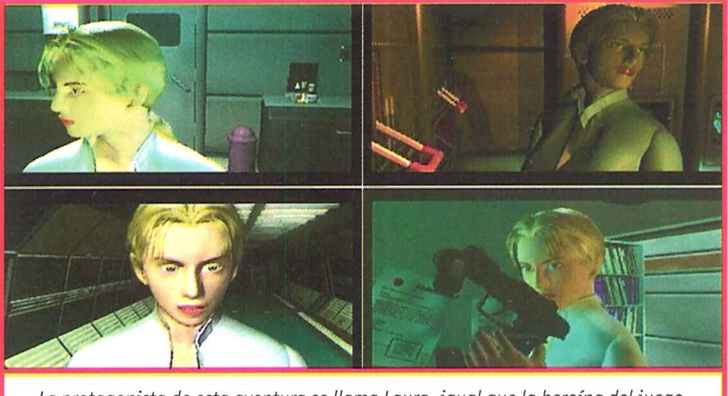
El juego es difícil, largo, denso, a veces incluso agónico y, gracias al curioso invento de que los aliens sean invisibles (sólo se puede adivinar su posición mediante un detector de movimientos que emite diferentes sonidos) hay que estar preparado para llevarse más de un susto.

El único inconveniente que presenta este título no se encuentra en él mismo, sino en el hecho de que no ha sido traducido al castellano. Este detalle supone un sensible inconveniente ya que, aunque los diálogos son escasos, sí sirven para darnos pistas o aclararnos determinados problemas.

Si salvas este escollo te encontrarás con una espeluznante aventura que te fascinará.

Manuel del Campo

Sola ante el PELIGRO



La protagonista de esta aventura se llama Laura, igual que la heroína del juego «D», con la que además guarda un enorme parecido físico. Esta valiente señorita es capaz de enfrentarse a todo y de sobreponerse a las situaciones más espeluznantes.



La tensión puede mascarse en esta especie de película interactiva que Warp ha realizado para Saturn.



Como en toda buena aventura, deberemos recoger multitud de objetos que nos ayudarán a progresar.



Mediante este aparatito que lleva la protagonista podréis salvar la partida, siempre que Laura se encuentre en uno de los niveles renderizados.



El aspecto gráfico de este juego es sensacional y, junto a una banda sonora excelente, consiguen crear una atmósfera realmente terrorífica.



Comunicación

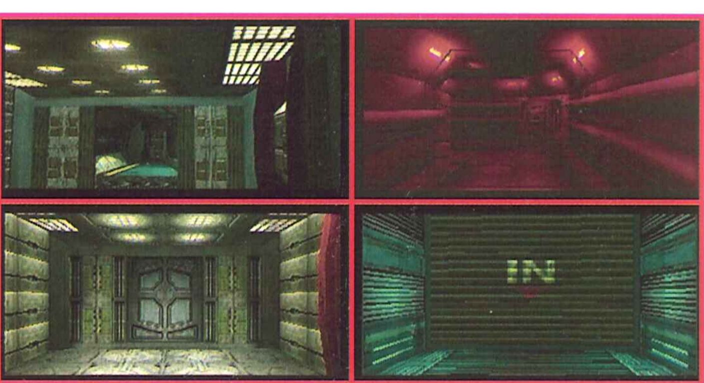
En todo momento tendremos a nuestra disposición un completo sistema que nos permitirá comunicarnos con otros personajes, obtener información o consultar el mapa.





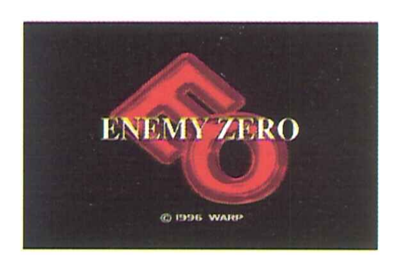






Estas imágenes corresponden a los momentos en los que la protagonista se ve inmersa en los niveles tipo «Doom». Se trata de interminables y laberínticos pasillos en los que podremos toparnos con los peligrosos e invisibles aliens.

Consola:	SATURN
Tipo:	SHOOT'EM UP/AVENTURA GRÁFICA
Compañía:	SEGA
Programación:	WARP
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	- -
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	3 CD ROMs



GRÁFICOS: 91

Las escenas pregrabadas son realmente vistosas, y en las fases de "shoot´em up" los movimientos son rápidos y suaves.

SONIDO: 93

Es uno de los elementos que aumenta esa atmósfera inquietante. Excelente banda sonora y muy buenos efectos de sonido.

JUGABILIDAD: 87

No es complicado hacerse con él, aunque por momentos la dificultad es muy elevada, y las fases pre-grabadas pueden resultar algo lentas.

DIVERSIÓN: 89

Es un juego algo duro de roer, pero si se entiende el sistema de juego y se sabe un poco de inglés puede convertirse en una aventura realmente increíble.

VALORACIÓN: 88

El planteamiento de este juego es tan original como interesante. Combinar el "shoot´em up" subjetivo con la aventura gráfica ha resultado ser una idea genial. Es verdad que las imágenes pregrabadas rompen el dinamismo del juego y pueden resultar algo lentas, pero el desarrollo general jamás llega a entrar en la monotonía. Además la ambientación es sensacional y la idea de los aliens invisibles que sólo se pueden localizar mediante diferentes sonidos consigue que haya momentos de tensión realmente sublimes.
Eso sí, si no se tienes ni la más mínima idea de inglés -aunque los textos no llegan a ser del todo imprescindibles- la dificultad aumentará ligeramente.
Una pena, porque estaríamos ante una aventura realmente magistral.

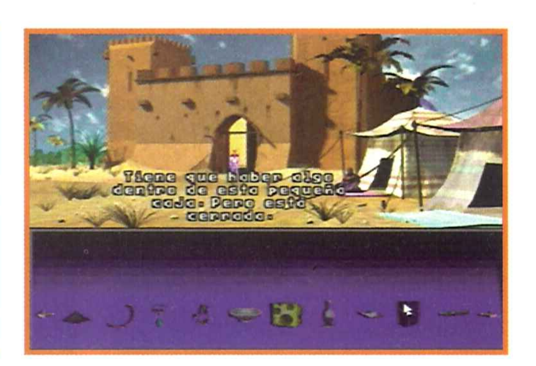
RANKING:

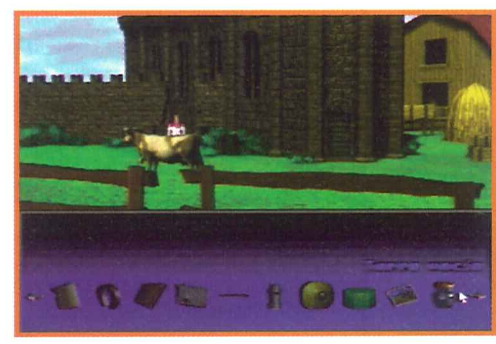
No hay juegos similares.

Ark of Time

El Misterio de la isla sumergida











Con un desarrollo y planteamiento prácticamente idéntico al del genial «BrokenSword», esta detectivesca aventura gráfica de Project Two nos invita a encarnar el papel de Richard Kendall, un reportero al que su periódico le encarga la búsqueda de un científico que ha desaparecido buscando la mítica ciudad de La Atlántida.

Para progresar en su investigación nuestro amigo tendrá que visitar lugares muy distantes del planeta y resolver los sucesivos enigmas que se irá encontrando en su viaje. A medida que los vaya solventando, se dará cuenta que todos esos parajes tienen un nexo común, que señala claramente la existencia de una única civilización anterior a todos ellos.

Este punto, el de la historia en la que se basa el juego, es precisamente uno de los mayores atractivos de «Ark of Time», ya que, además de que ofrece un indudable interés, nos invitará a recorrer escenarios tan variopintos como playas caribeñas, desiertos africanos o lugares tan misteriosos como Stonehenge o la Isla de Pascua.

En sus demás facetas, «Ark of Time» tiene un acabado bastante correcto. Los gráficos, muy realistas, muestran una realización minuciosa y poseen una nítida resolución, si bien es cierto que resultan un tanto fríos. Además, el renderizado personaje protagonista hace gala de unas buenas y variadas animaciones. En cuanto al sonido hay que decir que las voces están en inglés, si bien los textos han sido traducidos al castellano, lo cual, aunque obligándonos a leer, nos permite seguir perfectamente el desarrollo de la historia.

En cuanto a la jugabilidad de esta aventura hay que decir que permite avanzar con relativa facilidad y que resulta bastante lógica, aunque presenta el rasgo algo molesto de que, en ocasiones, para solucionar un problema en concreto tendremos que viajar a otro país y regresar al momento, lo cual sin duda dificulta la aventura y la hace perder parte de su realismo y credibilidad. Un ejemplo: estando en un campamento Tuareg tendrás que ir a la isla de Pascua para que un cerrajero te abra allí una caja fuerte, y después dirigirte a otra ciudad africana.

Dejando a un lado este detalle, lo cierto es que «Ark of Time » es un título muy correctamente realizado en todos los sentidos que, si bien está un poquito escaso de carisma, agradará sin duda a quienes gusten de demostrar su astucia, su capacidad de deducción y sus dotes detectivescas.


Jonathan Dómbriz

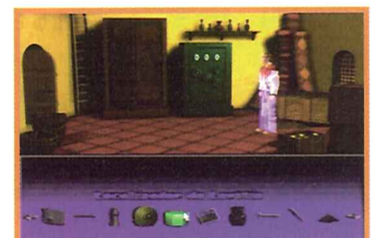


Prácticamente la mitad de la pantalla está dedicada a lo que es nuestra "maleta", donde se nos muestran los objetos que llevamos. En esta zona también aparecerán algunos textos.



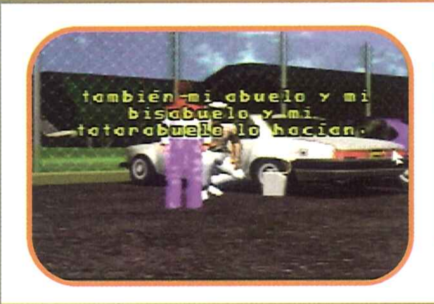
Gráficamente el juego está muy cuidado y ofrece un gran lujo de detalles. Como veis, se ha apostado claramente por el realismo, desmarcándose de la tendencia habitual del estilo cómic.

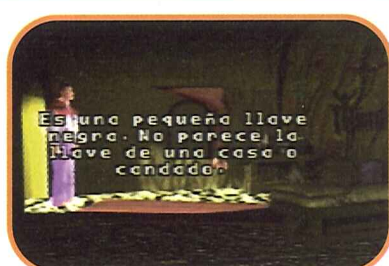






Traducida, aunque no doblada al castellano.





A pesar de que las voces se mantienen en inglés, todos los textos han sido traducidos al castellano. Esto nos obligará a tener que leer todos los diálogos con los numerosos personajes que encontraremos, pero sin duda nos permitirá meternos completamente de lleno en la interesante historia.



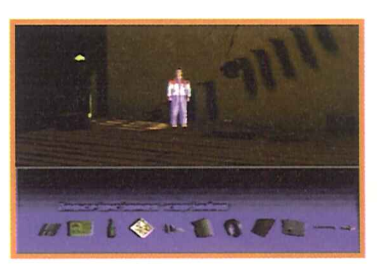






Una nueva aventura gráfica traducida al castellano se incorpora a PlayStation, convirtiéndose en una opción muy interesante para los amantes del género.





Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	AVENTURA GRÁFICA
Compañía:	PROJECT TWO
Programación:	PROJECT TWO
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	+ DE 60 LOCALIZACIONES
Niveles de dificultad:	--
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 84
Muy detallados y realistas, si bien resultan algo sobrios. Por cierto, podían haber ocupado toda la pantalla...

SONIDO: 83
La música acompaña al desarrollo de la aventura, creando un ambiente muy adecuado. Las voces, en inglés.

JUGABILIDAD: 85
La dificultad va creciendo, pero los puzzles a resolver suelen ser -salvo algunas excepciones- bastante lógicos.

DIVERSIÓN: 87
Es una aventura un tanto seria y sobria en su planteamiento, pero lo cierto es que los seguidores del género la disfrutarán durante semanas.

VALORACIÓN: 86
El género de la aventura gráfica cuenta en PlayStation con escasos exponentes. Este «Ark of Time» se suma al grupo siguiendo claramente la estela del líder -«Broken Sword»- pero aportando una historia muy interesante y un estilo gráfico propio.
En su conjunto «Ark of Time» resulta una muy buena opción para los seguidores del género, aunque la verdad es que es una aventura un poco aséptica y se echa en falta algo más de alegría y sentido del humor en los diálogos.
Por otro lado hay que agradecerle a Virgin que la haya traducido al castellano, aunque si también la hubiera doblado... pues mejor.

RANKING:
Broken Sword 2

Mundo Disco 2

Ark of Time





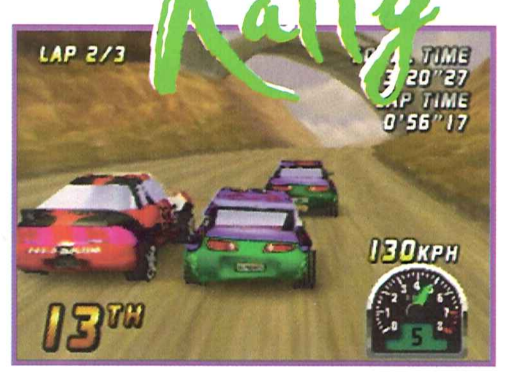


POTENCIA y belleza

TOP GEAR Rally







«Top Gear Rally» no es el típico arcade de velocidad en el que lo único que tenemos que hacer es acelerar a tope y girar en las curvas. Este juego de Kemco nos obligará a estar pendientes del tipo de terreno, del derrape de las ruedas, de los cambios de rasante, de la sensibilidad del volante, del tipo de neumáticos... Vamos, que «Top Gear Rally» es un juego superrealista que hará que, si no tomas una curva correctamente, tu coche acabe dando cuatro vueltas de campana o se ponga a girar como una peonza. En una palabra, que va a exigir de nosotros una enorme destreza y habilidad en el pilotaje.

Este sistema de juego resulta enormemente atractivo, pero, además, tenemos varios modos de juego para elegir. Si jugamos en el modo Campeonato competiremos en sucesivas temporadas en varias carreras en las que hay que lograr una puntuación mínima para pasar a la siguiente. Al principio podremos elegir entre dos coches, el Ford Escord y el Lancia Delta, pero si conseguimos avanzar podremos optar además por un Subaru Impreza y un Toyota MR2 y así sucesivamente hasta completar un total de ocho vehículos más un Porsche 959 y alguna que otra sorpresa oculta.

Del mismo modo que aumentan los coches, aumenta también el número de circuitos, de manera que los tres iniciales terminan convirtiéndose en cinco. Aunque esta cifra pueda parecer escasa, estos circuitos cambian en función de la meteorología y no será lo mismo correr a pleno sol que con niebla, lluvia o nieve. Además, el aumento de la potencia de los coches hace que el estilo de conducción también se tenga que adaptar a cada circunstancia y, por ejemplo, lo que en condiciones normales resulta tan sencillo como hacer un contravolante, bajo condiciones adversas puede convertirse en un contravolante con acelerador, freno y derrape simultáneos.

Otro punto interesante es la mecánica ideada para las carreras: siempre hay 20 coches en pista y nosotros siempre saldremoslos últimos, de manera que estaremos obligados a ir remontando puestos a lo largo de las tres vueltas obligadas por cada circuito. Este sistema, de verdad, termina resultando apasionante.

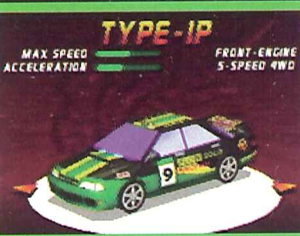
Un modo contra el crono y un modo arcade para dos jugadores simultáneos terminan redondeando las enormes posibilidades jugables de un cartucho que, por si fuera poco, resulta realmente atractivo a nivel gráfico.

Sonia Herranz

















Al principio sólo podemos jugar con dos vehículos, pero al ganar torneos descubriremos coches cada vez más rápidos y potentes hasta terminar con un Porsche y alguna peculiar sorpresa.



Antes de comenzar cada carrera deberemos ajustas algunos aspectos técnicos de nuestro vehículo. Como veis, podremos variar el tipo de suspensión, los neumáticos, la transmisión o el tipo de respuesta del volante. Todos estos factores influirán directísimamente en el desarrollo de las carreras.







Este título puede ser considerado como el mejor simulador de coches aparecido para N64.



El acabado gráfico de este juego es brillante tanto en diseño como en movimientos.



También dispondremos de la divertida opción para dos jugadores a pantalla partida.



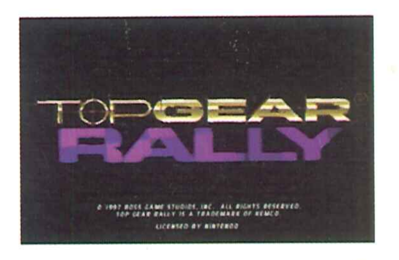


Nieve, niebla, lluvia, oscuridad... Además de jugar bajo condiciones favorables, «Top Gear Rally» nos obligará a demostrar nuestras habilidades en cualquier terreno y bajo cualquier situación climatológica. Todas estas circunstancias influyen en el control de los vehículos.





Consola:	Nintendo 64
Tipo:	Velocidad
Compañía:	Kemco
Programación:	Boss
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	5 Circuitos
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	64 Megas



Gráficos: 91

Los circuitos son completos, detallados y se les añaden muchos cambios a base de modificar la climatología. Los coches se mueven de manera muy real e incluso se deforman con los golpes.

Sonido: 80

El ruido del motor está muy bien, pero la música y algunos efectos desentonan notablemente.

Jugabilidad: 90

Aprender a conducir no es nada fácil, así que tendrás que dedicarle horas a dominar las muchas variables que influyen en el control. A la larga lo agradecerás, ya que aumenta la vida y el interés del juego.

Diversión: 92

No es un arcade de sentarse y ganar: hay que trabajárselo. Pero con el tiempo se convierte en un juego muy divertido y con una larga vida.

Valoración: 91

No puedo evitar sentir predilección por este «Top Gear Rally» frente al resto de juegos de coches aparecidos para N64. No es sólo una cuestión de estética, de calidad gráfica y de realismo, es, simplemente, que es el más divertido, el que añade más alicientes a su medida jugabilidad y el que aporta un sentido de conducción más espectacular y verosímil a la vez. Aprender a dominar este juego te llevará tiempo, pero cuando lo consigas descubrirás que estás ante un sensacional juego de coches.

Ranking:

Top Gear Rally

A. Lamborghini

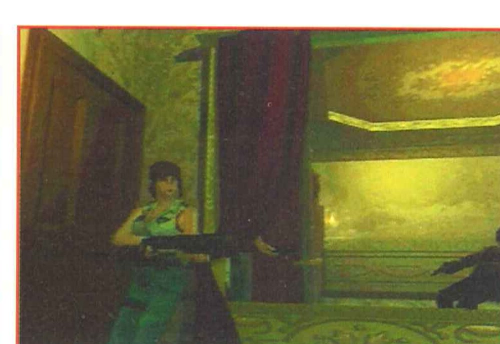
M.R. Championship

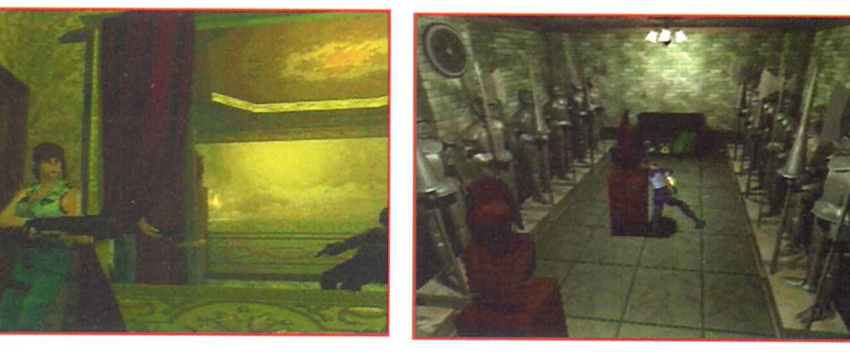
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT



Las principales novedades de «Resident Evil D.C.» se encuentran en una mayor resolución gráfica, nuevas y más espectaculares tomas de cámara, nuevos trajes para los protagonistas, inclusión de más enemigos y en que algunos objetos han cambiado de lugar.

Una nueva visión del mito.





Poco se puede decir que no esté escrito ya sobre «Resident Evil», uno de los juegos más vendidos de la historia que pugnó con el mismísimo «Tomb Raider» por el codiciado título de "Mejor Juego del Año" en 1996, y que consagró a Capcom como una de las mejores compañías del momento.

Las claves de su éxito: la fabulosa atmósfera de terror que destila la misteriosa mansión poblada por todo tipo de abominaciones genéticas, sus espectaculares gráficos prerrenderizados que nos hacen sentir totalmente inmersos en el juego, el gran tamaño y perfecto movimiento de los personajes poligonales de increíble definición y una inquietante música. Como para fallar...

Ahora, como aperitivo a la esperadísima segunda parte que se encuentra en estos momentos en preparación, Capcom ha decidido lanzar este "remake" que, en el más puro estilo cinematográfico, nos ofrece una visión del juego como si de un nuevo rodaje se tratara.

El menú de opciones presenta ahora tres posibilidades para adecuarse a todo tipo de jugadores. Así, los novatos pueden optar por el nivel de dificultad de entrenamiento, para luego ir saltando a los otros dos: el intermedio y el avanzado.

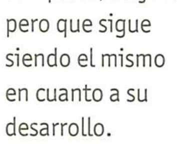
La primera opción es un «Resident Evil» muy simplificado, mientras que la segunda es la versión original tal y como la conocíamos. El modo avanzado constituye el «Director´s Cut» propiamente dicho, es decir, nuevas tomas de cámara que ofrecen la acción desde otros puntos de vista, una clara mejora en las texturas de los escenarios y una reorganización total de los objetos, que ya no se encuentran en su lugar habitual, lo cual, unido al aumento en el número de enemigos, consigue subir la dificultad hasta cotas notables.

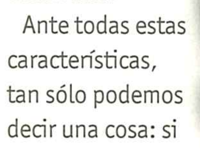
Nos encontramos por lo tanto ante un «Resident Evil» más completo, mejor acabado aún, pero que sigue siendo el mismo en cuanto a su desarrollo.

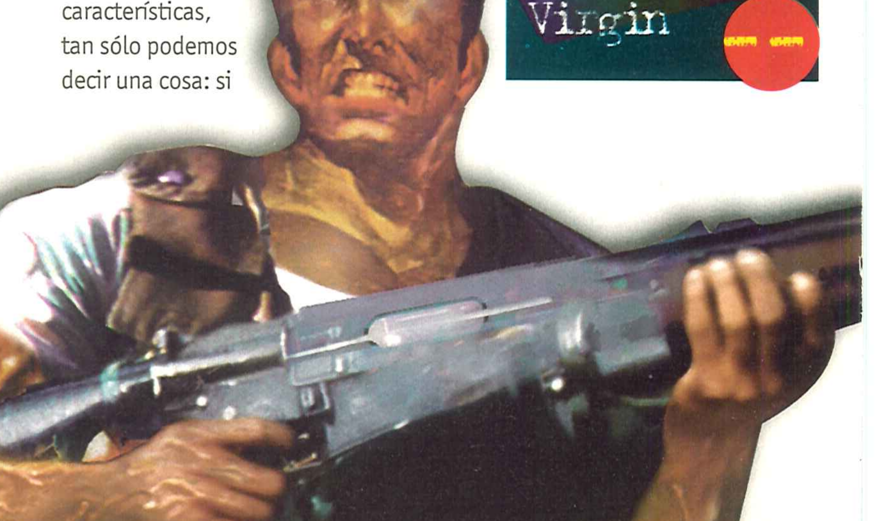
Ante todas estas características, tan sólo podemos decir una cosa: si ya has disfrutado de la primera entrega seguramente no te merecerá la pena hacerte con este "remake", pero si aún no has tenido ocasión de disfrutar de las excelencias de este genial título de Capcom, no puedes dejar pasar la oportunidad de hacerte con la que es una de las mejores aventuras de acción de la historia. Debido a este posible "doble enfoque" del juego, preferimos no puntuarlo.

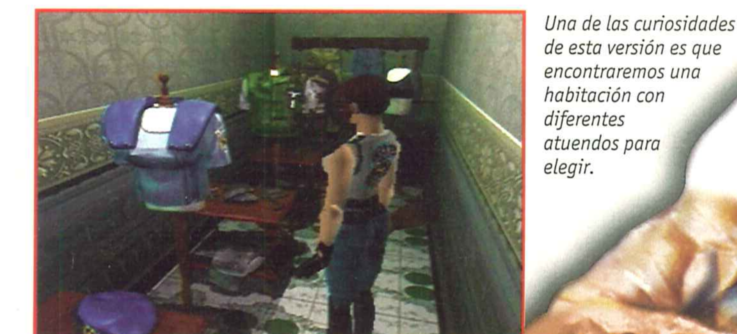
Por cierto, de lo que se habló de la inclusión de las escenas "censuradas", nada de nada.

PlayStation
Virgin









Una de las curiosidades de esta versión es que encontraremos una habitación con diferentes atuendos para elegir.

HERC'S ADVENTURES™

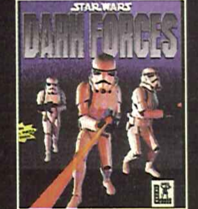
ERES EL ELEGIDO

Desata la ira de los Dioses

El juego más divertido que puedas encontrar para tu consola tiene como protagonista al fortachón Hércules, el elegido de los Dioses para restaurar el bien en los remotos parajes de la Grecia Antigua. Un recorrido por toda la fauna de animales mitológicos, que se han empeñado en hacer quedar mal a Hércules, Atlanta y Jasón ante el generoso -ahora desquiciado- Zeus. ¿Tu misión?, devolver la seriedad al mismísimo Olimpo de los Dioses.

Rebel Assault II™





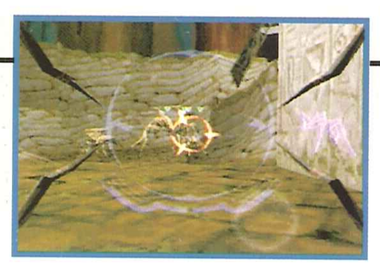

Dark Forces™

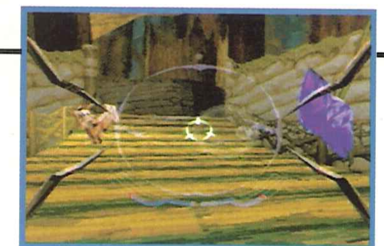




www.lucasarts.com

ERBE Software S.A.
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid • Tlf.: (91) 393 88 00 • Fax: (91) 742 66 31
Servicio técnico: (91) 320 90 01 • Correo electrónico: erbe@erbe.es







shadow master

La BATALLA por los planetas

«Shadow Master» llega a PlayStation para engrosar la lista del siempre atractivo género de los "shoot´em ups" subjetivos.

Los sucesos de este juego en concreto transcurren en una galaxia lejana, en la que una misteriosa raza está conquistando lentamente todo el sistema solar en el que se encuentra tu planeta. Para evitar ser esclavizados, los habitantes de tu mundo han construido un poderoso vehículo terrestre con el que tendrás que enfrentarte a esos belicosos alienígenas en siete mundos distintos.

«Shadow Master» mezcla los componentes habituales de los juegos de disparos con algunos rompecabezas, todo ello en unos paisajes de pesadilla. Tanto los escenarios como los enemigos presentan una fusión surrealista de elementos biológicos y mecánicos, y el aspecto general de todos ellos es lo suficientemente sombrío como para generar en el jugador una notable tensión. Esta sensación se irá incrementando a medida que vayamos pasando las 16 fases de las que consta el juego, no sólo porque las criaturas que van apareciendo tienen un aspecto cada vez más amenazador, sino por la gran Inteligencia Artificial de la que hacen gala. Este último rasgo es uno de los mayores logros de «Shadow Master», ya que los enemigos, desde el primer nivel, tratan de rodearte para atacarte en grupo, e incluso llegarán a tenderte emboscadas. Para sobrevivir a sus contínuos ataques no sólo tendrás que dispararles y, al tiempo, recoger todos los potenciadores que encuentres por el camino, sino emplear a fondo toda la maniobrabilidad de tu vehículo. Por cierto, los controles de éste resultan un poco complejos al principio, ya que intervienen factores como la inercia o los deslizamientos laterales, pero tras un poco de práctica serás capaz de hacerte con ellos sin excesivos problemas.

Todos estos de talles, unidos a una más que notable calidad gráfica, configuran en su conjunto un "shoot´em up" de un gran nivel técnico, pero que, a nuestro parecer, resulta excesivamente recargado y cuya jugabilidad no ha sido ajustada a tope.

Jonathan Dómbriz









Siete planetas a explorar







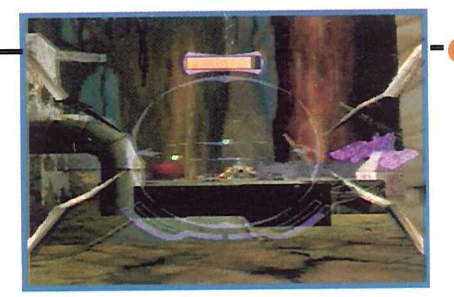




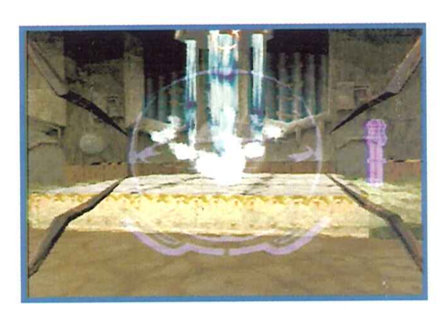


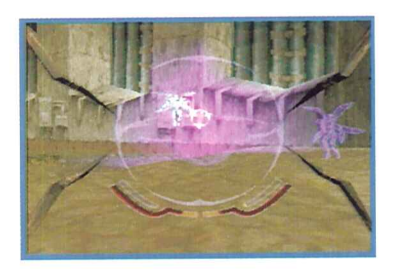


«Shadow Master» tiene un total de 16 fases que transcurren en siete planetas diferentes. Todos ellos presentan un aspecto biomecánico, tétrico y amenazador y, a medida que vayamos avanzando, iremos llegando a mundos más peligrosos. Los diseños han corrido a cargo del ilustrador Rodney Matthews.

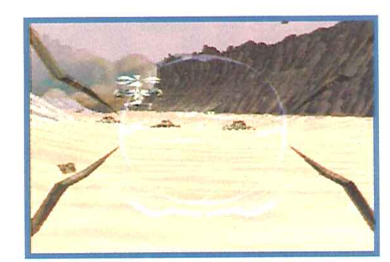


«Shadow Master» es un tenebroso y complejo "shoot´em up" subjetivo en el que, en lugar de caminar, iremos subidos en un curioso y destructivo vehículo con ruedas.

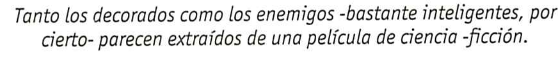












Tanto los decorados como los enemigos -bastante inteligentes, por cierto- parecen extraídos de una película de ciencia -ficción.



Los gráficos están muy cuidados y presentan un nivel de resolución impresionante. A veces, sin embargo, se hacen algo confusos.







Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	SHOOT'EM UP
Compañía:	PSYGNOSIS
Programación:	PSYGNOSIS
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	16 NIVELES
Niveles de dificultad:	--
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 92
Ambientes absolutamente tenebrosos realizados a base de unos gráficos de gran calidad dotados de un excelente detalle.

SONIDO: 90
Una banda sonora trepidante, repleta de ritmos frenéticos y acelerados. Las voces están dobladas al castellano.

JUGABILIDAD: 80
No es un juego sencillo debido al complejo manejo de la nave (que tiene inercia), a un sistema de disparo que nos obliga a apuntar y a la excesiva dificultad de algunos puzzles.

DIVERSIÓN: 80
La propia del género, aunque su dificultad es bastante elevada, especialmente en la resolución de algunos puzzles.

VALORACIÓN: 82
Nos encontramos ante un "shoot´em up" subjetivo de una realización técnica notable y que, además, ha sido doblado al castellano. Estos dos ingredientes hacen que tengamos que considerar a «Shadow Master» como un título muy cuidado y de calidad, pero lo cierto es que no nos ha dejado tan satisfechos en el aspecto jugable. No cabe duda de que, a nivel gráfico, es el que ofrece el mayor nivel en su género pero, en nuestra opinión, no ha conseguido esa ambientación, esa atmósfera genial que crean los monstruos del género. En cualquier caso, un buen juego.

RANKING:

Duke Nukem 3D

Alien Trilogy

Shadow Master



NHL® ALL★STAR HOCKEY 98





Con PATINES y a lo loco

«NHL 98» es la última entrega de la prestigiosa saga de simulación de hockey que nos ha hecho pasar tan buenos ratos durante los últimos años.

Son muchas las mejoras que este juego incorpora sobre los títulos anteriores, lo que asegura que enganchará desde el primer momento a todos los seguidores del hockey sobre hielo en particular y a los fanáticos de los juegos deportivos en general.

Para empezar, los gráficos son los más claros, definidos y reales que hemos visto nunca en un juego de este tipo y alcanzan tal nivel de perfección que en más de una ocasión pensarás que estás viendo una retransmisión por televisión en lugar de estar jugando con tu consola.

Pero, además de la tremenda espectacularidad que ofrece este simulador, al tener la licencia oficial de la NHL tendrás a tu disposición una extensa base de datos en la que se incluyen los mejores jugadores de la liga norteamericana, (suponemos, porque, sinceramente, no conocemos a nadie), permitiéndote también jugar con cualquiera de los equipos de esta organización. Y si por cualquier motivo sientes que esa liga se te queda pequeña, no te preocupes porque, dejando a un lado la opción de Torneo Mundial, (con la que podrás elegir a cualquiera de las muchas selecciones que practican este espectacular deporte), también podrás crear tus propios jugadores gracias a la ayuda de un completo editor.

«NHL 98» te permite

jugar cuatro tipos distintos de encuentros: los partidos de exhibición, la liga, los Play Off y los anteriormente mencionados torneos mundiales. En cualquiera de ellos puedes acceder al completo menú de opciones que te ofrecen tanto conocer las estadísticas del equipo y de los jugadores como dirigirte a la pantalla de entrenador, en la cual están reflejadas todas las tácticas habidas y por haber.

Resumiendo, estamos ante un juego impresionante a nivel técnico, muy completo a nivel de opciones y francamente trepidante y divertido que hará las delicias de todos los amantes de los juegos deportivos.

Jonathan Dómbriz

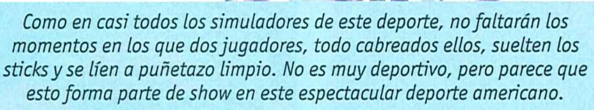












Como en casi todos los simuladores de este deporte, no faltarán los momentos en los que dos jugadores, todo cabreados ellos, suelten los sticks y se líen a puñetazo limpio. No es muy deportivo, pero parece que esto forma parte de show en este espectacular deporte americano.







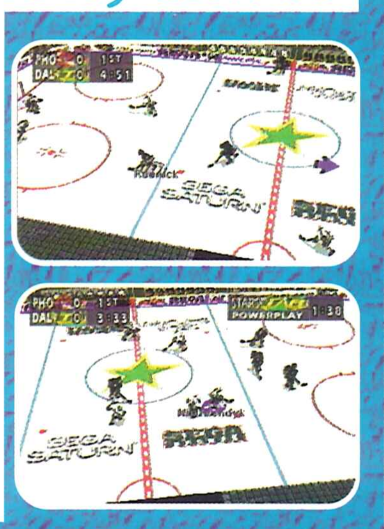
Cuando el espectáculo, la competición y el ritmo trepidante se dan cita en un juego, poco importa si se trata de un "a priori" frío simulador de hockey.





¿Dónde estoy ahora?

Para saber en todo momento dónde está el jugador que controlamos, una flecha nos indicará que está fuera del alcance de la cámara y un círculo con su nombre nos revelará su posición exacta si está a nuestra vista. Muy útil, sobre todo en la opción para varios jugadores.







Consola: SATURN
Tipo: DEPORTIVO
Compañía: SEGA
Programación: SEGA SPORTS
Nº de jugadores: DE 1 A 8
Nº de fases: - -
Niveles de dificultad: - -
Memoria: CD ROM



GRÁFICOS: 93

Los jugadores hacen gala de movimientos muy fluidos y naturales, por lo que recrean a la perfección el ambiente de un partido de hockey auténtico, con sus rapidísimos ataques y contraataques. Geniales.

SONIDO: 91

Una banda sonora aceptable y unos soberbios efectos ambientales son la tónica general de este título.

JUGABILIDAD: 90

Aunque en principio parezca un poco liado el manejo de los jugadores, con unos partidos de práctica ya se les puede manejar sin ningún problema.

DIVERSIÓN: 91

Prácticamente ilimitada. La posibilidad de reunir en un partido hasta a ocho amigos frente a tu consola, le añade aún más alicientes.

VALORACIÓN: 92

Al ser el hockey un deporte tan trillado en el mundo de las consolas, los títulos nuevos que llegan cada año incorporan mejoras notables sobre sus predecesores, ya que perfeccionan sus logros y evitan sus imperfecciones. «NHL 98» no es una excepción a esta regla y se coloca como líder absoluto en su género gracias a sus gráficos impresionantes, la soberbia inteligencia artificial de sus jugadores y una completísima gama de opciones. Aunque no os atraiga este deporte, el juego en sí resulta realmente divertido para cualquier tipo de usuario.

RANKING:

NHL 98

NHL 97

NHL Face Off

NASCAR 98















Los choques, las colisiones y las vueltas de campana están a la orden del día en este juego. No sólo deberás ser el más rápido, sino el más hábil a la hora de esquivar los "ataques" de tus competidores.



Los 24 pilotos que aparecen en el juego son conductores reales. Podremos acceder a una completa ficha de cada uno de ellos -en inglés, eso sí- y conocer sus mayores logros y sus trayectorias profesionales.



«Nascar 98» ofrece 17 circuitos diferentes, aunque 7 de ellos -a pesar de ser también réplicas de circuitos reales-, son ovalados. Estos son excelentes escenarios para correr a tope y preocuparnos solamente de las colisiones.

Sólo para los más intrépidos.

Hace un par de meses comentamos la versión de este juego para PlayStation, pero «Nascar ´98» vuelve a hacer acto de presencia en nuestras páginas debido a que en estos días se ha producido el lanzamiento de la correspondiente versión para la 32 bits de Sega.

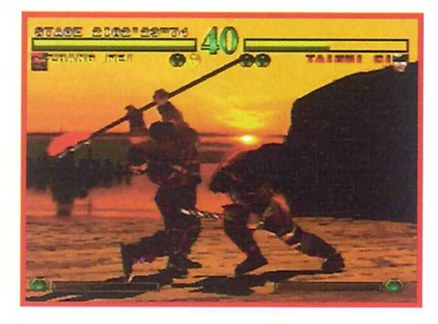
Quienes leyerais aquel comentario ya sabéis todo lo que hay que saber sobre este «Nascar ´98» para Saturn, pues ambas versiones resultan prácticamente idénticas. Pero para los que desconozcáis el tema diremos que nos encontramos ante un juego que cuenta con la licencia oficial de esta espectacular modalidad de carreras y, por tanto, los coches, los circuitos y los pilotos han sido extraídos de la realidad.

Todos ellos se reúnen este impresionante simulador en el que los choques y las colisiones están a la orden del día, convirtiéndose en la auténtica "salsa" de la competición. De hecho, en la mayoría de las carreras no sólo deberemos preocuparnos de ser los más rápidos, sino de evitar que cualquiera de los pilotos contrarios consiga hacernos volcar o echarnos de la pista. Y es que el NASCAR es una prueba realmente dura, destinada exclusivamente a los pilotos más intrépidos a quienes no les importa arriesgar el pellejo.

Junto a este planteamiento que apuesta tan claramente por el espectáculo, nos encontraremos un juego con una notable cantidad de opciones, entre las que destacan la de dos jugadores simultáneos a pantalla partida y la posibilidad de alterar casi todas las cualidades técnicas de nuestros vehículos. De esta forma los programadores de Stormfront Studios han conseguido alargarle notablemente la vida a un gran juego que, si bien no llega a alcanzar la calidad de los grandes simuladores de coches de Sega, sí puede ser considerado como una opción muy interesante para los usuarios de Saturn amantes de la velocidad y el riesgo.

Dynasty Warriors







Uno de los grandes alicientes de este título es el gran realismo de los movimientos de los luchadores . No es de extrañar, ya que han sido tomados de modelos reales.

Pocas veces hemos visto un simulador de lucha con un argumento tan cuidado como este título que Ocean nos presenta.

«Dynasty Warriors» es un juego de combates uno contra uno que se ambienta en las numerosas guerras que mantuvieron en la Antigua China los tres reinos de Wu, Shu y Wei y, a diferencia de otros títulos actuales, los luchadores son personajes que existieron realmente en aquel período histórico y que intervinieron activamente en ese conflicto.

Precisamente como herencia directa de su ambientación histórica, cada luchador utilizará una técnica y un arma diferente, correspondientes a réplicas de las reales: hachas de batalla, mazas, espadas cortas o bastones son una breve muestra del peculiar armamento que estos luchadores tendrán a su disposición.

Uno de los detalles que nos ha llamado más la atención sobre los combates es el complejo sistema defensivo del que disponen los luchadores. A diferencia de otros juegos en los que sólo hay un método de defensa, los personajes pueden adoptar tres posiciones diferentes: bloquear, parar y redirigir. Esto supone un aumento en la dificultad del control, pero, una vez consigas manejarlo con eficacia, podrás disfrutar de una serie de combates bastante realistas. Con vistas a facilitarte este complejo control, se ha introducido una opción que te permite reprogramar por completo las teclas del pad, pudiendo no sólo colocarlas en el orden que más te convenga, sino también destinar unas cuantas a los golpes especiales.

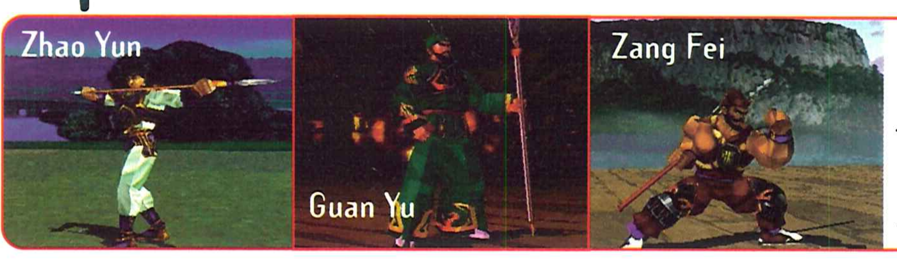
Todos estos detalles resultan significativos para una valoración muy positiva del juego, pero no son los únicos. Además, «Dynasty Warriors» ofrece un excelente diseño de los personajes -que también se mueven con gran fluidez- pone a nuestra disposición siete modos de juego distintos y, lo más importante, los combates resultan verdaderamente divertidos.

La única pega notable de este juego es que tiene un número muy escaso de escenarios, lo que representa un serio handicap con respecto a otros títulos de su mismo género y, aunque se ha tratado de paliar este defecto introduciendo una serie de efectos lumínicos (que representan momentos distintos del día), lo cierto es que no alcanzan una variedad suficiente.

En cualquier caso, un juego muy divertido y bastante bien realizado que se sitúa cerca de los grandes del género.

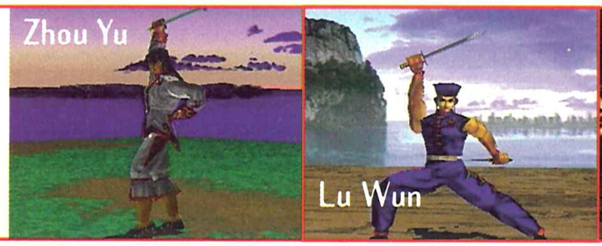
Jonathan Dómbriz

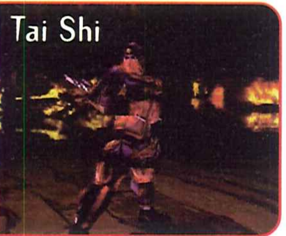
Sólo puede reinar UNO



Los tres luchadores del reino de Shu (Zhao Yun, Guan Yu y Zang Fei) utilizan la lanza para sus combates. Creen que es el arma de todo guerrero noble.

Por su parte, los luchadores de Wu (Zhou Yu, Lu Wun y Tai Shi) opinan que un arma larga es propia de cobardes y por esa razón utilizan una espada corta.





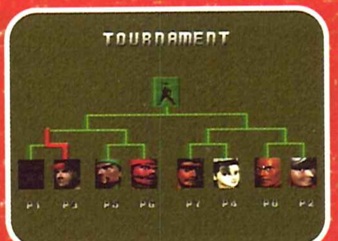


Dependiendo del reino al que pertenezca tu guerrero, te enfrentarás a un rival secreto distinto de entre los tres que hay en el juego.

Siete formas de luchar.

«Dynasty Warriors» tiene siete modos de lucha, para que escojas el que más te guste. Estos son: Práctica, Resistencia, Combate a tiempo, Torneo, Equipo, Modo Versus y Modo de un jugador. Como verás, es una oferta considerablemente amplia.











Los controles son totalmente reconfigurables, por lo que resulta muy sencillo realizar los golpes especiales de cada luchador.



El objetivo final del juego es derrotar a todos tus rivales para llegar a ser el Emperador de toda China, cosa que podrás ver en la espectacular secuencia final que este título incorpora.

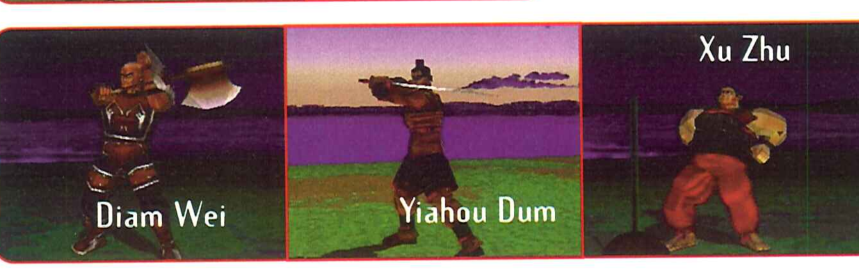






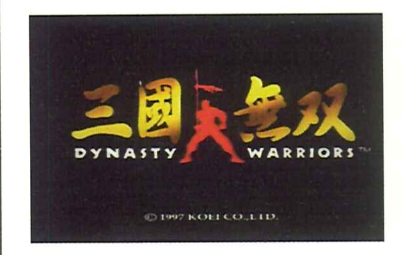
Diao Chan fue una mercenaria que trabajó para los tres reinos, cambiando de bando según quien le pagara más. En el juego peleará con un par de mazas como un guerrero más.

PlayStation recibe un nuevo juego de lucha con atractivos personajes y un excelente acabado gráfico.



Los guerreros del reino de Wei (Yiahou Dun, Dian Wei y Xu Zhu), siempre utilizaban en sus batallas armas muy pesadas, que infringieran un gran daño a sus enemigos en un sólo golpe.

Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	LUCHA
Compañía:	KOEI
Programación:	OCEAN
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	10 LUCHADORES
Niveles de dificultad:	5
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 90

Excelente presentación en 2D e impresionante animación de los personajes. Los escenarios resultan algo escasos.

SONIDO: 89

La banda sonora acompaña perfectamente el desarrollo de la acción. A la altura.

JUGABILIDAD: 90

Es un juego de lucha muy fácil de controlar, y además los botones son completamente reconfigurables.

DIVERSIÓN: 89

Los combates resultan muy divertidos y se desarrollan a un ritmo tenso, casi furioso, aunque no logran ser tan espectaculares como los de los grandes del género.

VALORACIÓN: 89

«Dynasty Warriors» tiene muy bien trabajados todos los elementos necesarios para triunfar: vistosos decorados, personajes muy bien animados, multitud de opciones y, sobre todo, golpes, muchos golpes. Además, propone un sistema muy sencillo para realizar combos, que se enlazan para crear ataques de fuerza devastadora.
La única pega que tiene este título es, precisamente, lo que no tiene, es decir, que se echan en falta más luchadores, más escenarios y un poquito más de espectáculo.
Eso sí, lo que ofrece resulta todo de muy alta calidad y los seguidores de la lucha encontrarán en «Dynasty Warriors» una considerable fuente de diversión.

RANKING:

Soul Blade

Tekken 2

Dynasty Warriors











DUKE NUKEM 64

Tras su exitoso inicio en los ordenadores personales, «Duke Nukem» termina su gira triunfal por las consolas desembarcando en los 64 bits de Nintendo. Como sabéis, este "shoot'em up" subjetivo nos coloca en la piel de un militar estilo Rambo cuyos rudos modales sólo son superados por su capacidad de eliminar monstruos y cuya misión no es otra que la de evitar que una raza de extraterrestres con afanes de conquista hagan de la Tierra su nuevo coto privado.

Aunque gracias a las posibilidades técnicas de N64 el aspecto gráfico de este juego es superior al de las versiones de Saturn y PlayStation, la verdad es que, comparado con otros títulos para esta consola, queda un poco en desventaja. El ejemplo más cercano lo tenemos en «Doom 64», que a pesar de mantener el mismo espíritu de siempre, presentaba una renovación total a nivel gráfico y de escenarios, y un replanteamiento del juego orientado a un único jugador, con unas texturas muy mejoradas y una ambientación aún más sobresaliente que las distintas versiones del original. Por contra, aunque «Duke Nukem» presenta algunas novedades en cuanto a escenarios (como la eliminación de la "sex shop" del segundo nivel y sus sustitución por un "burger"), lo cierto es que es el mismo juego que ya habíamos visto en Saturn y en PlayStation sin incorporar prácticamente ninguna novedad. Además, este juego adolece del mismo defecto que «Doom», que no es otro que el aspecto excesivamente pixelado que ofrecen los enemigos, algo disimulado gracias al anti-aliasing, pero que le resta enteros al acabado gráfico general. Donde «Duke Nukem 64» sí sobresale del resto es en sus posibilidades multijugador: sus modos cooperativo y "deathmatch" son sin duda lo mejor del juego, y es aquí donde se han incluido numerosos escenarios nuevos muy atractivos y especialmente pensados para varios jugadores.

«Duke Nukem 64» resulta, en general, poco innovador, pero sin duda sigue siendo ese excelente juego de acción que todos conocemos y el "shoot´em up" más realista que ha pasado por una consola... dentro de lo realista que puede ser acabar con una invasión de alienígeneas, claro.

Rubén J. Navarro



La INVASIÓN llega a Nintendo 64



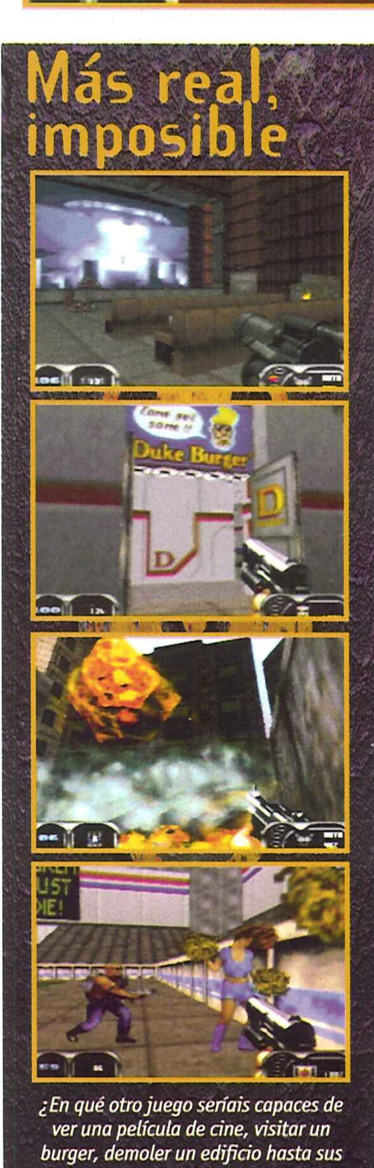



Las posibilidades multijugador de «Duke Nukem 64» son las mayores ofrecidas hasta el momento en esta consola. En la modalidad cooperativa podremos jugar todo el juego desde el inicio junto con otro jugador a pantalla partida.

Los usuarios de N64 reciben uno de los "shoot´em up" subjetivos más carismáticos de la historia.




Más real, imposible



¿En qué otro juego seríais capaces de ver una película de cine, visitar un burger, demoler un edificio hasta sus cimientos o exterminar a los aliens en un campo de rugby? El realismo de «Duke Nukem 64» es total.



La acción en este juego es desenfrenada y contrasta con la mayoría de los títulos, más "inocentes", para esta consola.

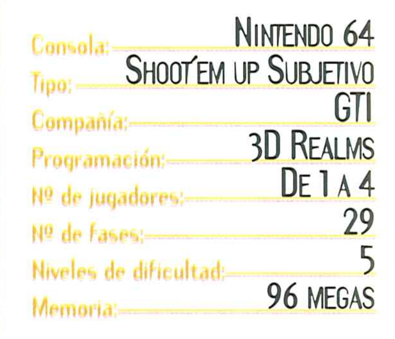



El modo más divertido es el "Deathmatch", (todos contra todos), en el que podemos competir hasta con tres jugadores más. Esta modalidad se puede jugar también en solitario, eligiendo el número de jugadores que controla la consola.



Nuestro objetivo es liberar a la ciudad de Los Angeles de una plaga de belicosos y molestos alienígenas.

Consola:	Nintendo 64
Tipo:	Shoot´em up Subjetivo
Compañía:	GTI
Programación:	3D Realms
Nº de jugadores:	De 1 a 4
Nº de fases:	29
Niveles de dificultad:	5
Memoria:	96 megas




Gráficos: 89
A pesar de mejorar con respecto a versiones para otras consolas, la diferencia no es espectacular y ofrece una excesiva pixelación.

Sonido: 88
Junto a los consabidos efectos de gritos, explosiones y disparos podemos escuchar la voz del propio Duke.

Jugabilidad: 91
El control es similar al de «Turok», es decir, que se utiliza tanto el joystick analógico como los botones "C" para moverse y mirar en todas las direcciones y el resto de los botones para inventario, salto y disparo. Es cuestión de cogerle el tranquillo y ¡a jugar sin parar!

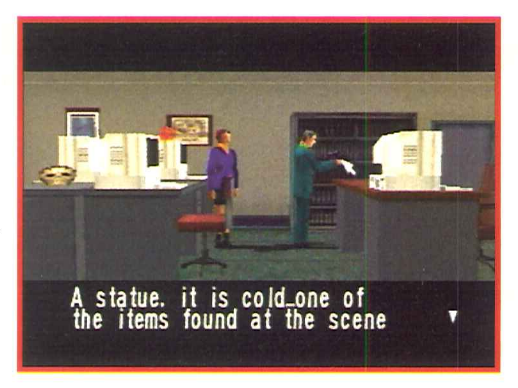
Diversión: 94
Su capacidad para divertir es altísima, llegando a extremos de increíble adicción en los distintos modos multijugador.

Valoración: 91
Estamos ante uno de los "shoot´em up" con más acción y más divertidos que hemos visto nunca, pero al que le ha faltado haber sabido aprovechar de una manera más clara la potencia de N64 para haber optimizado las características generales del juego en cuanto a gráficos y diseño de escenarios. Los modos multijugador resultan una auténtica pasada y ante este juego la palabra aburrimiento no existe, pero técnicamente nos ha fallado un pelín.

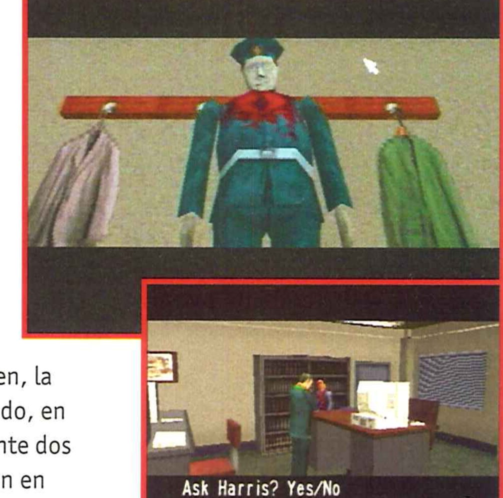
Ranking:
- Turok
- Golden Eye
- Doom 64
- **Duke Nukem 64**

Clock Tower

El loco de las tijeras.







Dialogar -desgraciadamente, en inglés- con otros personajes nos llevará a tomar decisiones que afectan al desarrollo.

Con «Clock Tower», ASCII Entertainment nos presenta un juego que conjuga todo el suspense de las películas de Hitchcock con el ambiente de las grandes películas de terror.

Heredero en cuanto a ambientación de títulos como «Resident Evil» , «Clock Tower» se encuentra sin embargo más cercano al extraño «D», pero presentándonos un argumento que se va ramificando en un complejo entramado de personajes y situaciones límite.

La trama nos sitúa en el momento en que se reabre una investigación para dilucidar los sucesos que tuvieron lugar a finales del pasado siglo en una mansión situada en una zona montañosa de Noruega. Allí ocurrieron terribles asesinatos en serie, al parecer llevados a cabo por dos hermanos que empleaban unas enormes tijeras para asesinar a sus víctimas, lo que les valió el sobrenombre de "Scissormen". Casi un siglo después, una joven huérfana llamada Jennifer Simpson consigue escapar a duras penas de morir a manos de una persona armada con unas enormes tijeras: todo apunta a que el "Scissorman" ha vuelto.

Para desentrañar este misterio, tendremos que alternar el control de Jennifer y el de Helen, la asistente del psiquiatra que la está tratando, en una trama que se va desarrollando mediante dos tipos de secuencias: las primeras consisten en explorar varias localizaciones buscando pistas y hablando con otros personajes -al estilo de una aventura gráfica- y el segundo tipo de secuencias se denominan "escenarios" y se desarrollan en tiempo real, por lo que habrá que tomar decisiones a toda prisa mientras nos persigue el "Scissorman".

El aspecto gráfico del juego es realmente bueno, merced a un motor 3D muy efectivo que ofrece un gran realismo y que consigue sumergirnos por completo en el ambiente de terror y suspense que rezuma «Clock Tower», aspecto redondeado por el simple y cómodo interface de control.

El problema principal es que «Clock Tower» no está traducido al castellano, por lo que sólo podemos recomendárselo a aquellos que dominen con cierta soltura el inglés, ya que la comprensión de los textos es imprescindible para degustar la compleja trama de este juego.Una auténtica lástima, ya que de haber sido traducido, su puntuación hubiera sido notablemente superior.



Este juego combina momentos de aventura gráfica con otros en tiempo real propios de las aventuras de acción.







Intercaladas entre el desarrollo de la acción aparecen numerosas escenas renderizadas totalmente espeluznantes que aumentan de una manera considerable la tensión del juego. Advertimos que algunas de estas imágenes resultan un poco fuertecillas.

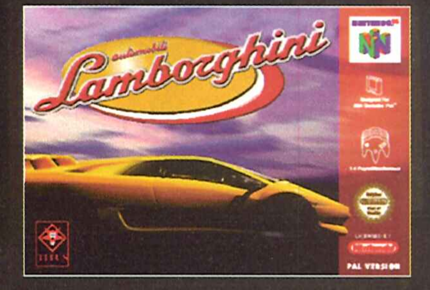


¡Realismo al límite de tu imaginación!



NINTENDO64

- Hasta 4 jugadores simultáneamente.
- Hasta 24 coches disponibles.
- Seis estimulantes circuitos, más la bonificación de modo de carrera en sentido contrario.
- 4 estilos de carreras diferentes: arcade, carrera única, campeonato y contrarreloj.
- Compatible con el Rumble Pak™ y el volante.
- Posibilidad de salvar tiempos récord.
- Diversas opciones: cambio de marchas manual o automático, boxes, pantalla dividida (2, 3 ó 4 jugadores).





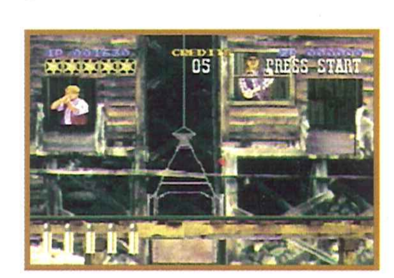






TITUS

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
Avda. de la Industria, 8
Tres Cantos - 28760 Madrid
Tfno.: 91 - 803 66 25 Fax. 91 - 803 35 76





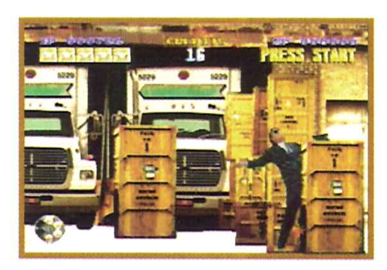


El juego está muy cuidado a nivel gráfico y todas las situaciones presentan un gran realismo, tanto los escenarios actuales como los del Oeste americano.



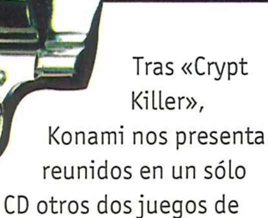






LETHAL ENFORCERS

La LEY de las armas



Tras «Crypt Killer», Konami nos presenta reunidos en un sólo CD otros dos juegos de disparo que también aparecieron anteriormente en máquinas recreativas: «Lethal Enforcers» y «Lethal Enforcers II».

Dejando a un lado la ambientación de los juegos (uno transcurre en la actualidad y otro en el legendario Oeste) ambos títulos tienen una mecánica muy parecida: en los dos representas el papel de un agente de la ley que tiene que acudir a varios lugares en los que se están cometiendo delitos y eliminar a todos los criminales que veas por allí.

Como en todo título de disparos que se precie, contemplarás la pantalla desde una perspectiva subjetiva en la que aparecen el punto de mira de tu arma y, en la parte inferior, el cargador, indicando la munición que te queda.

Los movimientos por la pantalla se realizan de una manera totalmente automática, desplazándote el propio juego de un lugar a otro cuando hayas acabado con todos los enemigos de una zona. De esta manera sólo tienes que preocuparte de cuatro cosas: apuntar bien, recargar la munición, recoger las armas especiales que hay repartidas por todas las fases y... tener cuidado de a quién disparas, no sea que acabes accidentalmente con un inocente peatón que circule por la escena.

Ambos títulos tienen dos modalidades de juego: Street y Arcade. En la primera opción únicamente juegas en el escenario que deseas, mientras que en la otra tienes que jugarlos todos por orden. Otro detalle que tienen en común ambos títulos es el número de escenarios que presentan: cinco.

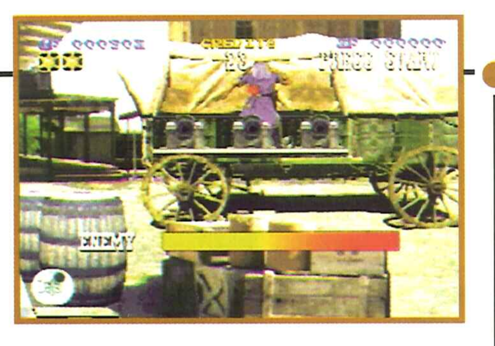
Lamentablemente, pese a que esta cantidad en sí no resulta escasa y que, además, podrás efectuar tus disparos a los objetos del decorado, lo cierto es que ninguno de los escenarios se hace especialmente largo.

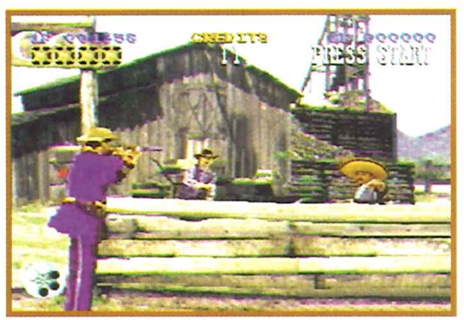
Este detalle le resta algunos puntos a estos soberbios títulos que conseguirán mantenerte pegado a tu consola con el cañón de tu pistola humeante. Y es que, como sabéis, aunque se puede jugar a «Lethal Enforcers I & II» con el mando normal de la PlayStation, si quieres sacarle todo el jugo a estos dos títulos, mejor hazte con el servicio de una de esas pistolillas que andan por el mercado.

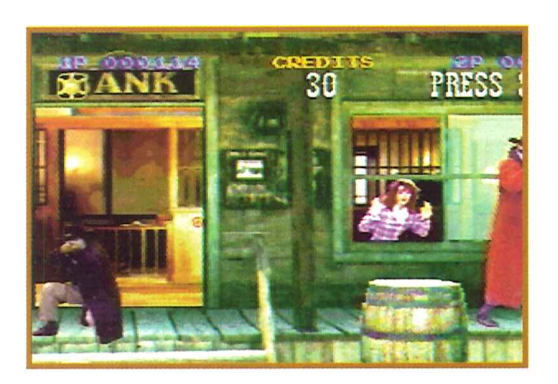
Jonathan Dómbriz



«Lethal Enforcers» tiene cinco escenarios diferentes más uno de entrenamiento. Estos, como en «Lethal Enforcers II», pueden ser jugados en dos modos: Street y Arcade. En el primero se juegan independientemente y en el segundo, por orden.









Konami nos trae un nuevo y divertido juego de disparos que reúne en un sólo compacto dos conocidos títulos de los salones arcade: «Lethal Enforcers» y «Lethal Enforcers II».









Lethal Enforcers II transcurre en el Far West, donde tendrás que cruzar tus disparos contra los forajidos que encontrarás en otras cinco localizaciones distintas. Ser el más rápido del Oeste es una condición imprescindible para poder progresar en este juego, forastero.

Consola: PlayStation
Tipo: Disparo
Compañía: Konami
Programación: Konami
Nº de jugadores: 1 ó 2
Nº de fases: 5 en cada uno
Niveles de dificultad: 7
Memoria: CD ROM



Gráficos: 88
Los escenarios presentan una terminación bastante minuciosa, con un scroll lateral muy suave. La pixelación de los enemigos es mucho menor que en otros títulos del mismo género, lo que sube su puntuación.

Sonido: 85
Crea a la perfección el ambiente que el juego necesita, destacando sobre todo lo demás los efectos de los disparos. Más de uno se estremecerá al oírlos.

Jugabilidad: 87
Como en todos los juegos de este tipo, la jugabilidad depende de si tienes una pistola o no. Si la tienes ya sabes que te bastará con apuntar y disparar.

Diversión: 89
Los juegos de este tipo siempre resultan divertidos y este título no es, en absoluto, una excepción. Los variados escenarios y los numerosos niveles de dificultad alargan un poco la vida a un juego algo corto.

Valoración: 88
Si tu actor favorito es Clint Eastwood, si te quedas con la boca abierta viendo las películas de vaqueros y si tienes vocación de héroe, te lo vas a pasar pipa con este juego. A pesar de que «Lethal Enforcers I y II» no llega al nivel de calidad técnica del monstruo del género, «Time Crisis», y se hace un poco corto, lo cierto es que las escenas de las que te hará sentirte protagonista son tan atractivas y sugerentes como las que más y te aseguramos que ante este juego te resultará imposible aburrirte.

Ranking:
Time Crisis
Lethal Enforcers I & II
Crypt Killer



NHL BREAKAWAY 98

CALOR en el hielo

Acclaim se ha lanzado a por todas con este simulador de hockey sobre hielo, capaz de competir directamente con los mejores del género. Desde luego opciones no le van a faltar y, además de lucir un "look" sumamente atractivo, con jugadores grandes y bien animados, se nos permitirá recrear a nuestro gusto una competición tan dura y apasionante como deseemos.

Armados de una "memory card" podremos efectuar todo tipo de cambios y modificaciones sobre la base de datos del juego. De este modo, además de jugar con cualquiera de los 36 equipos disponibles (los oficiales del NHL en la temporada 96/97, más ocho selecciones nacionales y dos "All Star") podremos crear un equipo propio. Este equipo puede estar formado por jugadores oficiales o por cualquiera de los 30 deportistas que previamente hemos podido crear, eligiendo cada una de sus características físicas y de juego. También tenemos a nuestra disposición un mercado de jugadores para poder fichar cualquier estrella para nuestro equipo (oficial o creado). Como veis, las opciones de personalización son enormes.

Pero, además, «NHL Breakaway 98»

ofrece multitud de modos de juego que no dejan descuidado ningún aspecto de este trepidante deporte. Para empezar, podemos optar entre partidos amistosos, entrenamiento, tiros de penalty, play off y temporada. Dentro de cualquiera de estas modalidades podemos optar entre modo arcade, simulación y una mezcla de las dos. Las diferencias entre estos modos se encuentran en la dificultad, en la duración del partido, en la dureza del árbitro, en las lesiones y el cansancio de los jugadores... opciones que también podemos modificar una a una. Por supuesto, una vez seleccionado un equipo podemos modificar sus estrategias de juego y alineaciones. ¡Ah!, y no nos olvidemos de que permite jugar de dos a ocho jugadores simultáneos (cuatro por equipo).

Donde la cosa flojea un poco es el aspecto jugable, pero no porque los controles sean complicados o resulte difícil hilar jugadas, sino más bien porque ciertos giros de cámara provocan más de un problema de visualización, que se traducen en pequeños barullos donde se pierde la posición del disco.

Pero bueno, en general la velocidad y tensión de las que hace gala este deporte han quedado muy bien reflejadas en «NHL Breakaway 98», que en su conjunto se convierte en un buen simulador que ofrece una emocionante diversión.

Sonia Herranz

Los cambios se realizan en tiempo real y se nos muestran en pantalla como si fuera una retransmisión por TV.



Los penalties son un pelín especiales: en 15 segundos hay que correr desde el centro de la pista y lanzar.









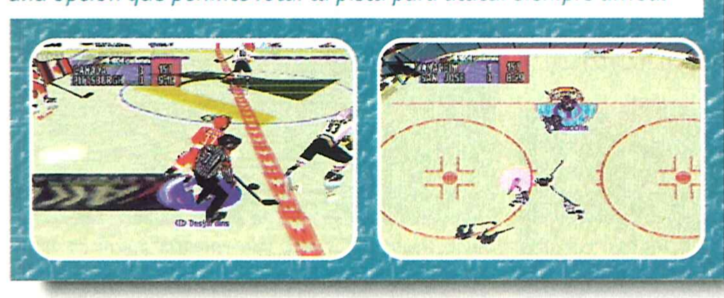


La completa base de datos contiene todos los jugadores, equipos y estadísticas de la liga profesional de hockey-hielo americana. Nosotros podremos configurar nuestros propios equipos con jugadores a medida.

Abre bien los ojos



Podemos optar entre seis vistas diferentes para seguir el partido, pero se echa en falta una perspectiva isométrica para controlar la distribución de los jugadores con mayor claridad. Es de agradecer una opción que permite rotar la pista para atacar siempre arriba.



La oferta deportiva se amplía en PlayStation con este buen simulador del apasionante hockey sobre hielo.



Una jugada puede terminar en una pelea en la que tendremos que usar los puños como si se tratara de un simulador de lucha.



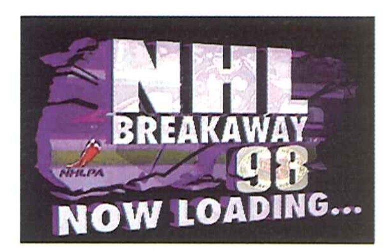
Podemos ver repetida cualquier jugada desde una moviola que, además de sus acciones típicas, permite rotar totalmente la imagen.







Consola: PlayStation
Tipo: Deportivo
Compañía: Acclaim
Programación: Acclaim Sports
Nº de jugadores: De 1 a 8
Nº de fases: 36 equipos
Niveles de dificultad: 3
Memoria: CD ROM



Gráficos: 87
Aunque los jugadores están bien animados se echa en falta algo más de definición para evitar algunos barullos en los que es fácil perder el disco.

Sonido: 88
Una buena banda sonora acompañada de las voces de un exaltado comentarista, el murmullo del público y los típicos soniquetes de la hinchada local.

Jugabilidad: 87
Las acciones básicas se realizan de manera muy sencilla complicándose la cosa a medida que intentamos mejorar lo que permite aprender poco a poco.

Diversión: 89
La gran base de datos y las ilimitadas posibilidades de personalización, unido a la opción para hasta ocho jugadores consigue que sea difícil cansarse de él.

Valoración: 88
Si os gusta el hockey -que no podemos olvidar que es un deporte dinámico donde los haya- este CD de Acclaim os ofrece una excelente oportunidad de practicarlo. «NHL Breakaway 98» es uno de los simuladores más completos, uno de los que ofrece más opciones de configuración y que, además, nos permite crear jugadores y equipos propios. La única pega que puede ponérsele es la de resultar a veces algo confuso, provocando que algunas jugadas no sepamos muy bien dónde está el disco, pero en general ofrece un nivel de calidad bastante aceptable.

Ranking:

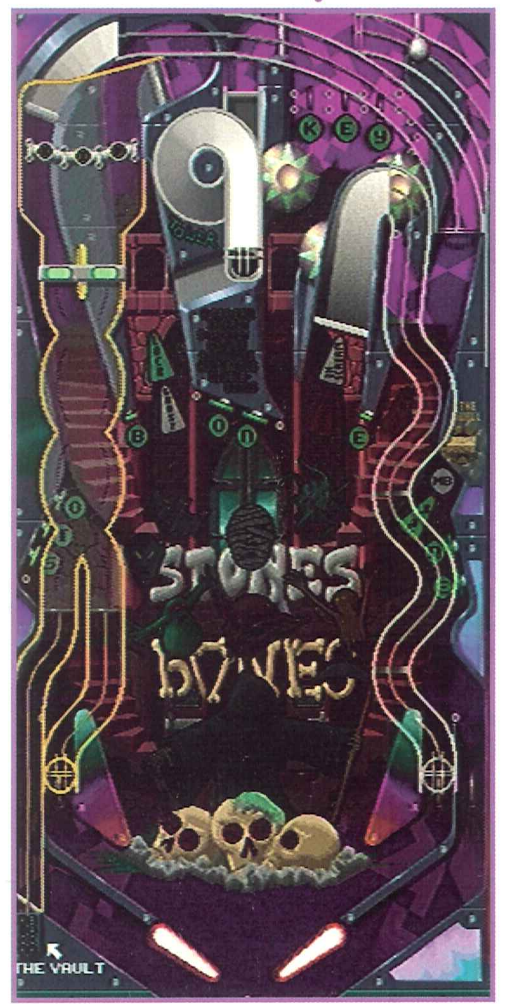
NHL Hockey 97

NHL Breakaway 98

Open Ice

PINBALL FANTASIES Deluxe

Ocho pinballs por el precio de uno.



Los originales temas que 21st Century ha elegido para las mesas hacen de este juego uno de los pinballs más atractivos de los existentes para PlayStation.

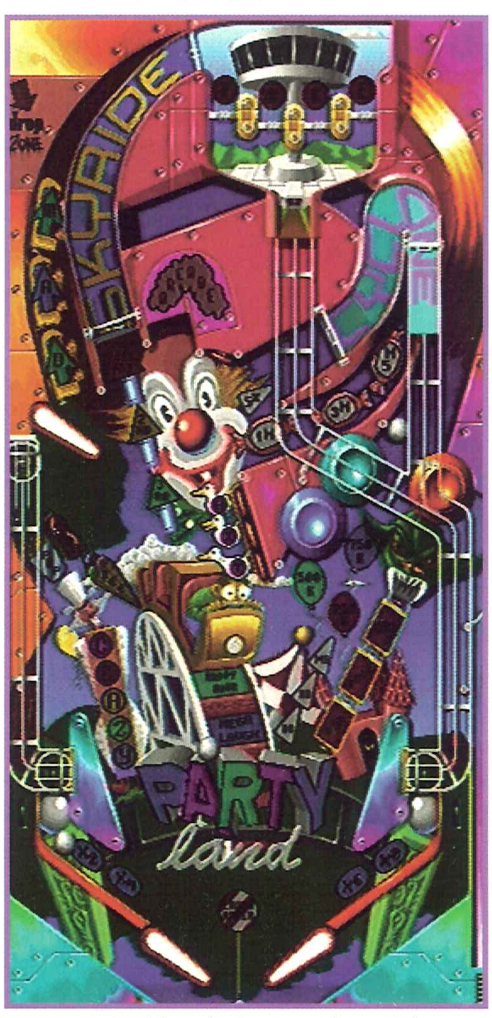
Es curioso que un género en apariencia tan limitado como es el de los "pinball" haya dado tantas sorpresas agradables en sus distintas encarnaciones para PlayStation. Juegos como «Pro Pinball The Web» o «Extreme Pinball» son buenas muestras de ello.

Los programadores de 21st Century han decidido dar una vuelta de tuerca más al asunto y nos ofrecen este «Pinball Fantasies Deluxe», juego en el que han optado por mostrarnos una vista fragmentada de las mesas, a las cuales iremos viendo por completo a medida que la bola se desplace por ellas mediante un scroll muy suave.

Al inicio comenzamos con cuatro mesas y, a medida que vayamos terminándolas, se irán abriendo otras nuevas, hasta llegar a un total de ocho, lo que supone una oferta superior a lo normal. Este detalle, unido a la variedad temática que poseen estas mesas, hace que tengamos pinball para rato.

«Pinball Fantasies Deluxe» aporta pocas novedades, pero su correcta realización y atractivo diseño le convierten en un juego muy recomendable para quienes anden buscando un pinball divertido y de gran calidad.





Aunque aquí podáis ver la vista entera de una de las mesa para haceros una idea del detallismo que poseen, durante el juego sólo veréis una vista fragmentada de las mismas.



A TODA VELOCIDAD. *Pisa a fondo el acelerador y recorre a toda pastilla con tu bola este curioso circuito de carreras.*



PARQUE DE ATRACCIONES. *La diversión está asegurada mientras intentas activar todas las atracciones de esta graciosa mesa.*



CASINO. *Prueba fortuna en esta mesa mientras intentas que se iluminen una ruleta, el jackpot y otros juegos de azar.*



LA CASA DEL TERROR. *Este pinball de ambiente fantasmal te pondrá los pelos de punta con sus fantasmas, momias y calaveras.*

MACHINE HUNTER™

Preparado para disparar











PC CD





ERBE Software S.A.
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid • Tlf.: (91) 393 88 00 • Fax: (91) 742 66 31
Servicio técnico: (91) 320 90 01 • Correo electrónico: erbe@erbe.es

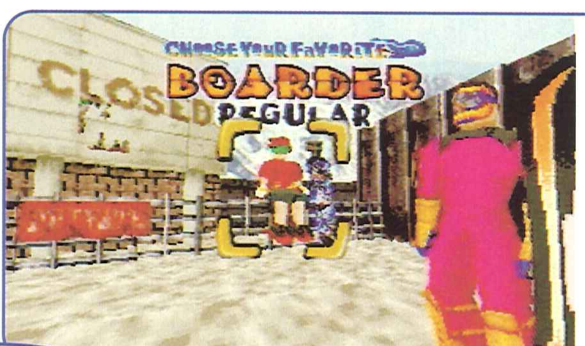


STEEP SLOPE SLIDERS

Mucha nieve para pocos corredores.



En la parte izquierda de la pantalla aparecerá siempre un marcador que te indica tu tiempo, la marca a batir y los puntos que llevas conseguidos con tus diferentes acrobacias.

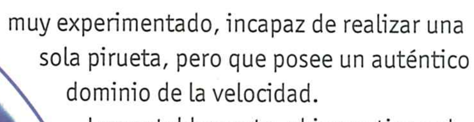


Aquí puedes ver una pantalla con los dos personajes secretos: The Boy y The Racer. Empezamos con 4 corredores, pero podremos acceder a estos cuando hayamos batido la marca de dos circuitos.

Sega nos propone para estas navidades «Steep Slope Sliders», un juego que resulta mucho más sencillo de jugar que de pronunciar. En él, el jugador tiene que competir contra el tiempo en7 apasionantes circuitos de snowboard, al tiempo que realiza maniobras espectaculares con el fin de conseguir el mayor número de puntos posible y acabar en el primer puesto de la clasificación.

Al principio comienzas con 4 deportistas, pero si logras alcanzar en varias pistas la primera posición, podrás adquirir dos personajes nuevos: The Boy y The Racer. El primero es un adolescente capaz de realizar sobre una tabla las maniobras más asombrosas que puedas imaginar. El segundo, en cambio, es un corredor muy experimentado, incapaz de realizar una sola pirueta, pero que posee un auténtico dominio de la velocidad.

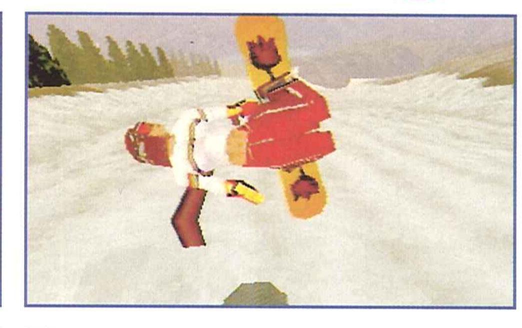
Lamentablemente, el juego tiene el pequeño inconveniente de que no puedes competir contra otros jugadores, siendo tú el único corredor que aparece en pantalla, lo que unido a sus pocos circuitos y deportistas consigue que el juego, aunque bien realizado y atractivo gráficamente, resulte muy corto de posibilidades.

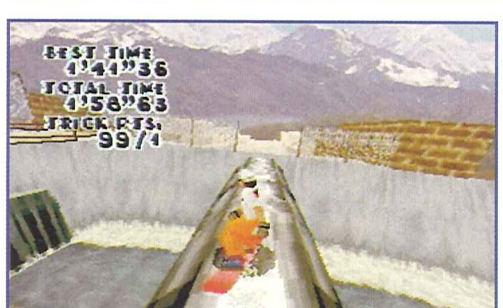












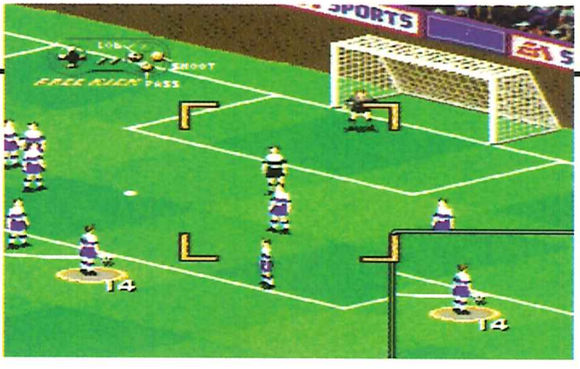




FIFA RUMBO AL MUNDIAL 98



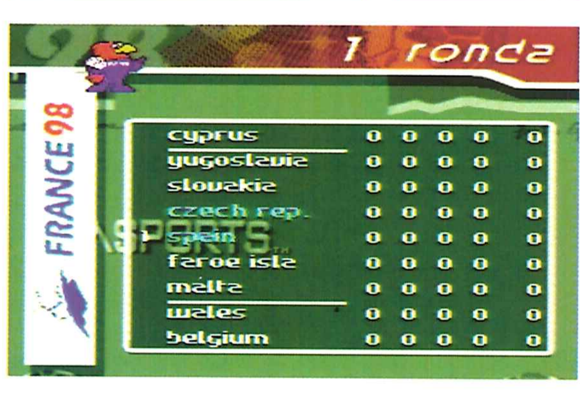
El fútbol de siempre.



En el modo práctica podremos ensayar cualquier tipo de jugada, como corners, faltas, saques de banda, etc. Una buena forma de hacerse con el control de este juego.







Una de las pocas novedades de esta nueva versión para Super Nintendo reside en la posibilidad de jugar la misma fase de clasificación que realizó España. También se podrá disputar la fase final de Francia.

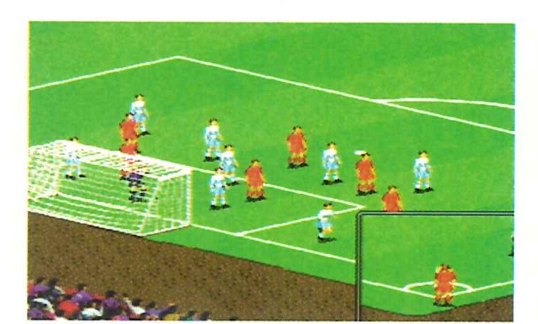
Super Nintendo
E.A. Sports
82

Hace exactamente un año poníamos en tela de juicio la versión que EA realizó para Super Nintendo de su «FIFA 97». Ya entonces nos llamó la atención la falta de novedades y la poca evolución que había experimentado esta versión en concreto con respecto al buen trabajo que vimos en Mega Drive o PlayStation.

Pues bien, extrañamente, la versión del 98 no sólo tampoco ha mejorado sino que, además, se ha dejado por el camino algún que otro elemento importante, como es el caso del simulador de fútbol indoor, que ha desaparecido por completo.

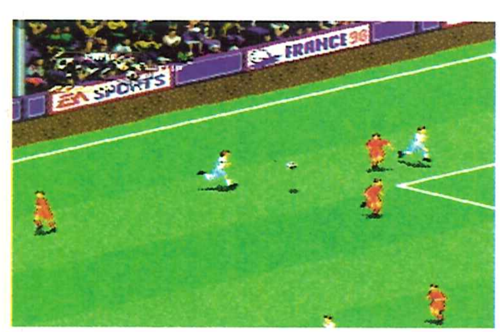
Por supuesto, este «FIFA 98» mantiene la identidad de toda la serie y vuelve a mostrarse como un excelente simulador: buen acabado técnico, multitud de opciones tanto en la configuración de las plantillas como en la estrategia de los encuentros, notable repertorio de equipos -reales y actualizados- tanto a nivel de clubes como de selección... Y, además, incorpora la novedad de que ofrece la posibilidad de participar en la fase de clasificación del Mundial 98, con los mismos grupos que se confeccionaron en el fútbol real. Bien.

Sin embargo, en esta ocasión tampoco se ha logrado eliminar algunos defectillos jugables que vimos en su antecesor -como son la cierta brusquedad del scroll o el extraño desplazamiento de los jugadores- y, por tanto, podemos decir que estamos ante un muy buen juego de fútbol, pero que no aporta absolutamente nada con respecto no sólo a la versión del 97, sino, y lo que es peor, a la del 96.











Una vez más este programa cuenta con un amplio repertorio de opciones tácticas y estratégicas.



Disfruta haciendo el indio

Acclaim le ha encomendado a la compañía española Bit Managers la complicadísima tarea de llevar a Game Boy un auténtico prodigio de la técnica como es «Turok» para Nintendo 64.

Pues bien, nuestros amigos catalanes han realizado una labor digna de encomio y han conseguido redondear un fenomenal cartucho de ritmo trepidante, amplísimos mapeados, elevada dificultad, buena ambientación y mucha, mucha acción en un juego... de plataformas. Es decir, que Bit Managers ha realizado una magistral versión que mantiene las virtudes generales del original, pero que se basa en un estilo de juego radicalmente diferente. Y es que, lógicamente, mantener el desarrollo de "shoot´em up" subjetivo de la versión original era una misión absolutamente imposible.

En este juego nuestra misión básica consistirá en superar ocho escenarios encontrando en ellos los ocho pedazos de un aparato llamado Cronocetro. Cada una de estas fases está compuesta de un buen número de subniveles con puertas de tele-transporte que comunican sus diversas zonas, generando un laberinto de importantes dimensiones.

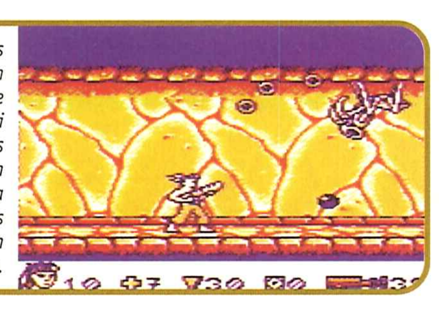
Sin embargo, la mecánica de juego no consiste en avanzar sin más un nivel tras otro, sino que -un poco al estilo de «Mario 64»-, deberemos encontrar las tres llaves que hay en cada fase y volver a una sala donde están las puertas de todas las fases para abrir la siguiente. Esto significa que podremos volver a cualquier fase siempre que lo deseemos o lo necesitemos. Y es que, generalmente no podremos recoger una pieza del Cronocetro hasta que no localicemos antes algún arma que nos permita rescatarla de su escondrijo. Como veis, las cosas no van a resultar nada sencillas.

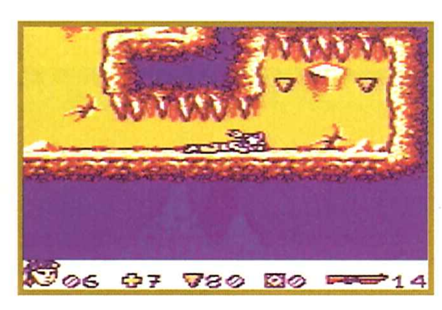
Lo que sí ha mantenido este Turok de bolsillo son todas las habilidades de su hermano mayor, por lo que será capaz de disparar, trepar, saltar, arrastrarse y hasta nadar y bucear con una impecable ligereza. Todo esto mientras disfruta de unos escenarios muy bien ambientados y enormemente largos y se enfrenta a Tiranosaurios, cazadores, Raptores y todo tipo de criaturas antediluvianas.

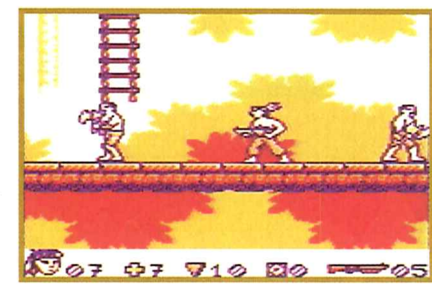
De gráficos poco espectaculares pero sumamente eficaces, elevada jugabilidad, divertido desarrollo y duración prolongada, «Turok» se convierte por méritos propios en uno de los mejores juegos que han llegado a Game Boy en mucho tiempo. Un aplauso para Bit Managers.

Sonia Herranz

La munición de las armas de Turok están casi contadas, de manera que si desperdiciamos las más potentes en enemigos de poca monta, los bichos más grandes nos traerán muchos problemas.

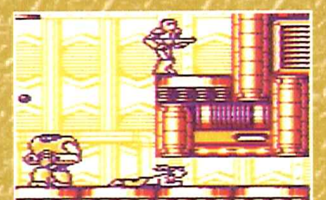








Un indio muy animado.



Arrastrarse: *Turok podrá tirarse al suelo y arrastrarse para pasar por zonas de otro modo inaccesibles.*



Colgarse: *Agarrarse a los bordes de las plataformas será imprescindible para llegar a ciertos saltos.*



Disparar *en todas las direcciones nos ayudará a limpiar las zonas antes de acceder a ellas.*

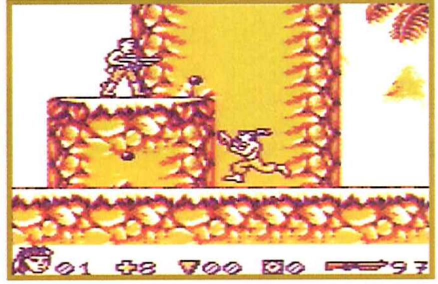


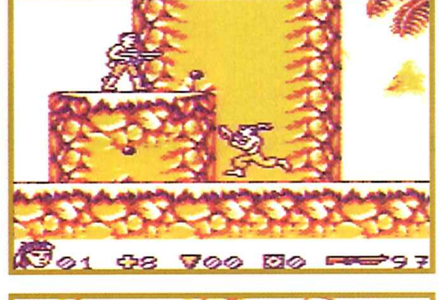
Escalar: *Las escaleras de piedra nos permitirán trepar para acceder a nuevas zonas del mapeado.*

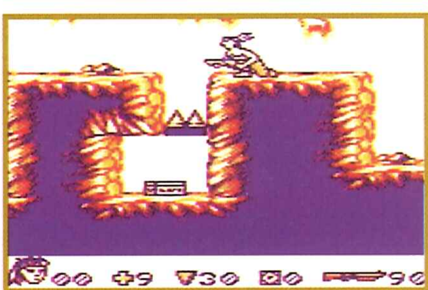
Nadar: *Bajo el agua Turok sólo puede hacer uso del cuchillo, pero puede encontrar grandes ventajas.*

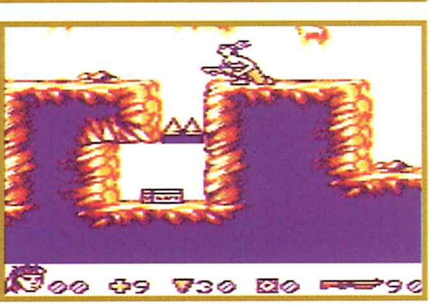


Saltar: *Por supuesto, dominar los saltos será fundamental, sobre todo en las zonas de plataformas puras.*

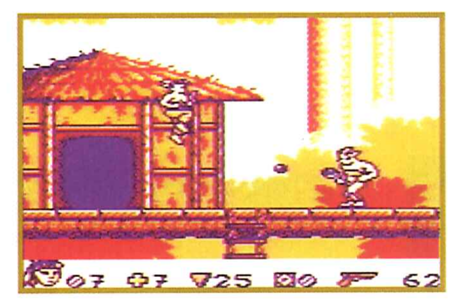




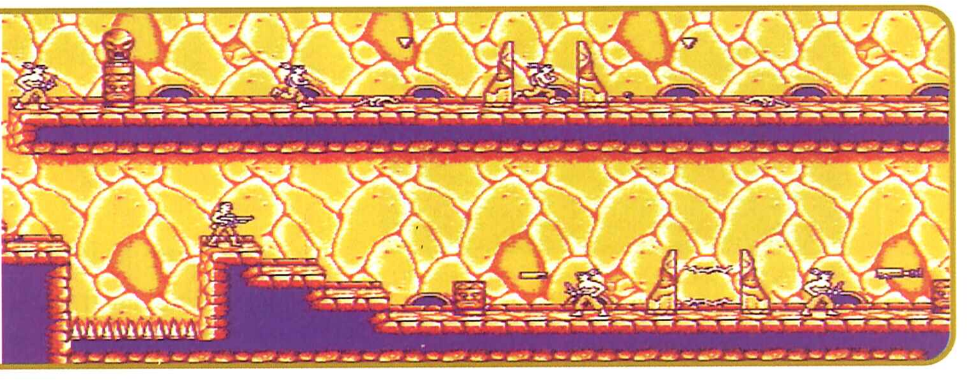




Las piezas del Cronocetro están repartidas por todos los niveles, pero aunque las veas no podrás cogerlas hasta tener las armas que destruyan sus refugios.



Aquí podéis ver algunas de las puertas que nos transportan a otros lugares en los que encontrar municiones, trampas y, por supuesto, algún enemigo más. Con tanto ir y venir al final nos resultará difícil orientarnos.



En su salto a Game Boy, Turok se pasa a las plataformas, pero mantiene todo el carisma de la versión para N64.



Los enemigos de siempre.

Los enemigos de este «Turok» portátil son los mismos que los del juego original, tan correosos y poco amistosos como siempre. Aquí tenéis una pequeña muestra del bestiario del juego y tened por seguro què nos hemos dejado alguno fuera.



Consola:	GAME BOY
Tipo:	ACCIÓN /PLATAFORMAS
Compañía:	ACCLAIM
Programación:	BIT MANAGERS
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	8
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	2 MEGAS

GRÁFICOS: 89
Turok tiene unas excelentes animaciones y se mueve con gran soltura y suavidad, igual que todos sus enemigos. Los mapeados son muy amplios y bastante variados, aunque con poco detalle.

SONIDO: 87
El sonido Turok adaptado al altavoz interno de Game Boy crea la atmósfera ideal. Más que correcto.

JUGABILIDAD: 91
El control de Turok es realmente cómodo y sencillo, aunque el cambio de armas resulta un pelín costoso.

DIVERSIÓN: 92
Un juego largo y difícil que sabe hacerse absorbente con sus contínuos cambios de fase y sus muchos puzzles.

VALORACIÓN: 91
«Turok» es un excelente juego de acción planteado como un complejo plataformas de múltiples alternativas. Está compuesto por un buen número de niveles construidos en torno a la filosofía de los laberintos y una dificultad tan alta como bien calibrada. Perfectamente adaptado a la portátil, lo único que se echa en falta es un poco más de detalle en los escenarios, aunque teniendo en cuenta la longitud de los niveles es algo perdonable. El juego resulta absorbente, muy divertido y muy jugable y, sin duda, se convierte en uno de los títulos más atractivos del momento. ¡Y lo han hecho unos españoles!

RANKING:

Donkey Kong Land

Turok

Lucky Luke

Listas de éxitos

Game Boy

1 (R) - Donkey Kong Land 3
2 (R) - The Legend of Zelda
3 (R) - Lucky Luke
4 (N) - Turok
5 (R) - Toshinden

8 bits

Nintendo 64



Diddy Kong Racing llega muy fuerte para competir directamente con otro de los grandes de Nintendo, *Mario Kart 64*. Mientras, *ISS 64* sigue al acecho.

1 (R) - Mario 64
2 (R) - ISS 64
3 (R) - Mario Kart 64
4 (5) - GoldenEye
5 (4) - Lylat Wars
6 (N) - Diddy Kong Racing
7 (6) - Turok
8 (7) - Extreme G
9 (8) - Doom 64
10 (9) - Blast Corps
11 (10) - Bomberman 64
12 (N) - Top Gear Rally
13 (12) - Duke Nukem 64
14 (R) - Lamborghini 64
15 (N) - Mace

64 bits

Como imaginamos que la carta a los Reyes puede no estar todavía demasiado clara, este mes vamos a mantener estas listas orientativas donde os mostramos los mejores juegos de cada consola guiándonos por su calidad independientemente de su actualidad o antigüedad. Como siempre, la posición que ocupa cada juego es orientativa así que ya sabes, si eliges uno de estos juegos guiándote por tus gustos y preferencias particulares estamos seguros de que no te equivocarás.

Super Nintendo



A falta de novedades los clásicos de Nintendo empieza a aparecer como los principales objetivos de los usuarios.

1 (R) - Donkey Kong Country 3
2 (R) - Terranigma
3 (-) - Super Mario World 2
4 (-) - The Legend of Zelda
5 (-) - Tintín, el Templo del Sol

Mega Drive

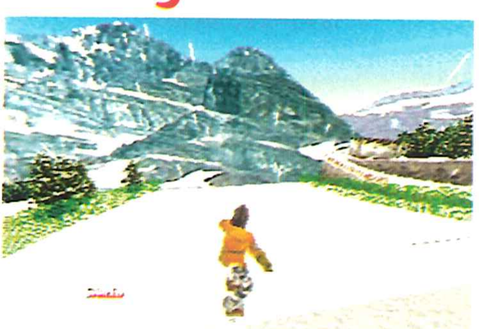
1 (R) - The Lost World
2 (R) - ISS Deluxe
3 (R) - Sonic 3D
4 (R) - Ultimate MK 3
5 (R) - Tintín en el Tíbet

16 bits

Sega Saturn

1 (R) - Sega Touring Car
2 (R) - Tomb Raider
3 (R) - Resident Evil
4 (R) - Quake
5 (6) - Fighters MegaMix
6 (5) - Sega Rally
7 (R) - Duke Nukem 3D
8 (R) - Virtua Cop 2
9 (R) - Last Bronx
10 (R) - World Wide Soccer 98
11 (R) - Bust A Move 3
12 (R) - Atlantis
13 (R) - Sonic R
14 (N) - NBA Action 98
15 (R) - Mundo Disco 2

PlayStation



1 (R) - Tomb Raider II
2 (R) - Final Fantasy VII
3 (R) - FIFA Rumbo al Mundial 98
4 (5) - Toca Touring Car
5 (4) - Abe's Oddysee
6 (7) - V-Rally
7 (8) - F-1 ´97
8 (9) - Crash Bandicoot 2
9 (10) - Time Crisis
10 (11) - Soul Blade
11 (6) - Tomb Raider
12 (R) - Resident Evil D.C.
13 (N) - Red Alert
14 (N) - Cool Boarders 2
15 (N) - Broken Sword 2

32 bits

CONCURSO

DIDDY KONG RACING

¡Métete en la aventura y lánzate a la carrera!

Te hemos preparado una espectacular competición en la que tendrás que demostrar toda tu habilidad como piloto. Averigua las respuestas correctas a las pruebas que te planteamos y entra en el sorteo de estos fabulosos premios.

PRUEBA 1

¿Podrías decirnos si estos vehículos aparecen o no en el juego?

a) Aeroplano. b) Hovercraft. c) Kart. d) Motocarro.

PRUEBA 2

¿Sabes cuáles son los nombres de los tres personajes que aparecen aquí abajo?

a) Pipsy, b) Ardilla Conker y c) Diddy Kong.

PERSONAJE 1

PERSONAJE 2

PERSONAJE 3

RAREWARE

¡¡Esta es tu meta!!

10 CONSOLAS NINTENDO 64

10 JUEGOS DIDDY KONG RACING

PRUEBA 3

¿Podrías decirnos a qué mundo de «Diddy Kong Racing» pertenecen estas imágenes? a) Snowflake Mountain, b) Dino Domain, c) Sherbet Island y d) Dragon Forest.

IMAGEN 1



IMAGEN 2



IMAGEN 3



IMAGEN 4



BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación, con las respuestas correctas.
2. De entre todas las cartas recibidas con las respuetas correctas, se elegirán **diez**, que serán premiadas con una consola Nintendo 64 y un juego de Diddy Kong Racing. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su carta desde el día **26 de diciembre al día 30 de enero de 1998.**
4. La elección de los ganadores se realizará el día **2 de febrero de 1998** y sus nombres se publicarán en el número de marzo de la revista Hobby Consolas.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Los datos contenidos en el cupón serán tratados automatizadamente por Nintendo España o aquellas personas físicas o jurídicas designadas por ella, para que lleven a cabo la tramitación o gestión de datos y la posterior identificación a su fichero o ficheros automatizados para comunicarse con los participantes en un futuro. El participante tendrá derecho a acceder a estos ficheros así como a corregir su contenido simplemente haciéndolo saber a Nintendo por correo certificado.
7. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: NINTENDO ESPAÑA y HOBBY PRESS.







www.nintendo.es

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre ....

Apellidos ....

Calle ....

Localidad ....

Provincia ....

Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

Las respuestas correctas son:

Pregunta 1: a) .... b) .... c) .... d) ....

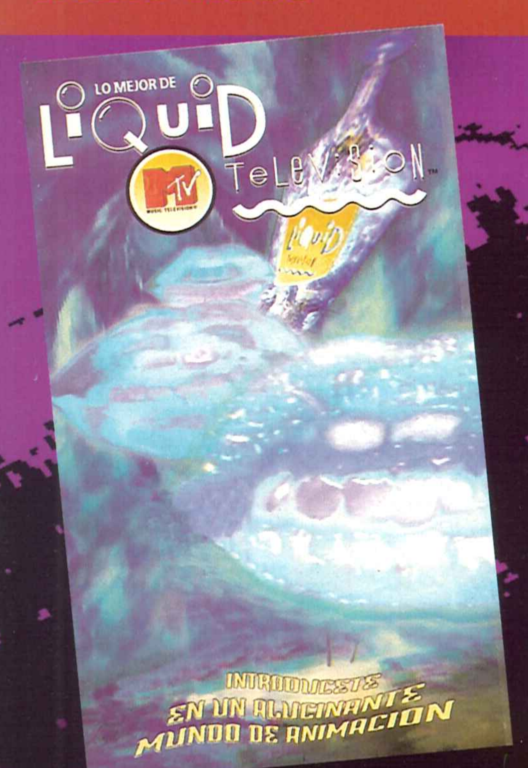
Pregunta 2: 1) .... 2) .... 3) ....

Pregunta 3: 1) .... 2) .... 3) .... 4) ....

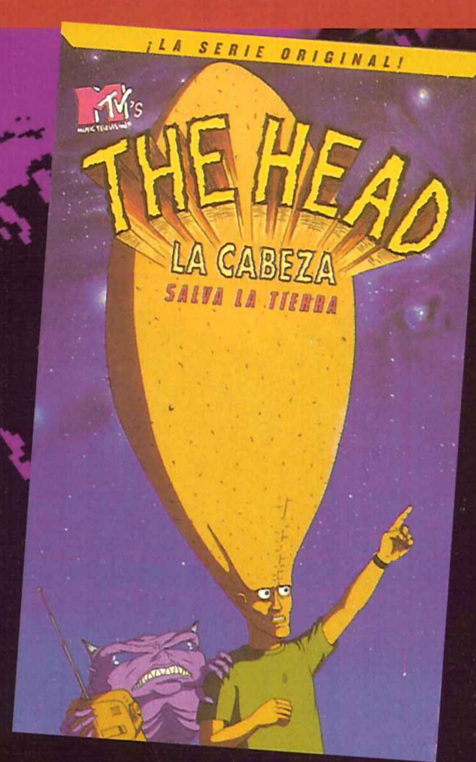
Envía este cupón, debidamente rellenado a: HOBBY PRESS, S. A. Revista Hobby Consolas. Apartado de correos, 400. 28100 Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre: Certamen de Dibujo «Diddy Kong Racing».



ENGÁNCHATE



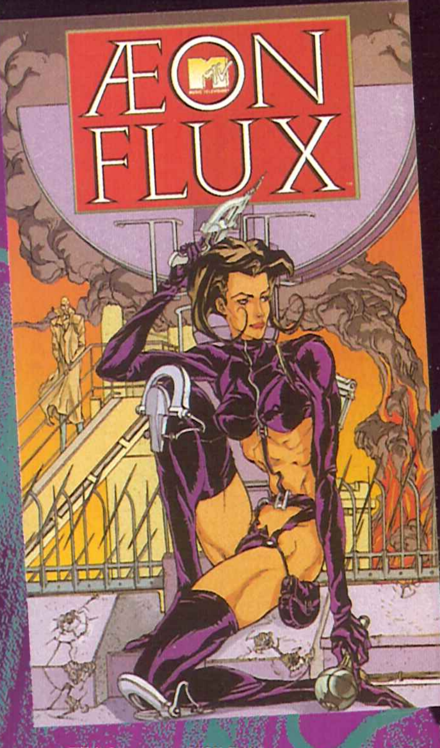
TITULO: LO MEJOR DE LIQUID TELEVISION
REF.: 83386
DURACION: 44 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Inglés. Subtítulos en español.



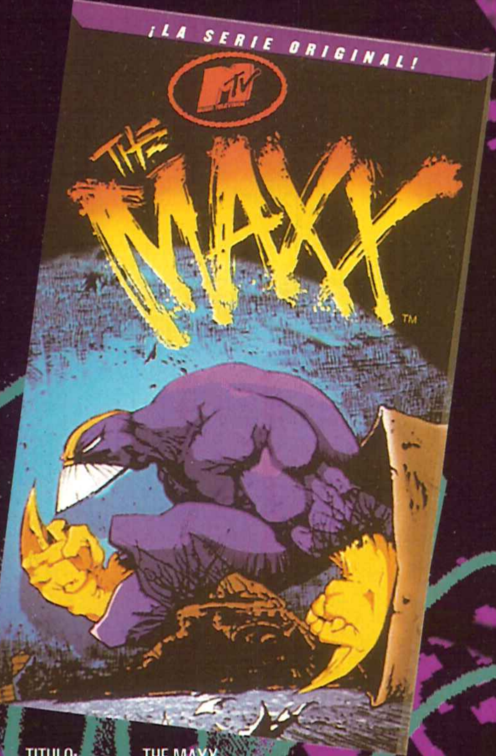
TITULO: THE HEAD
REF.: 11126
DURACION: 119 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 7 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Inglés. Subtítulos en español.



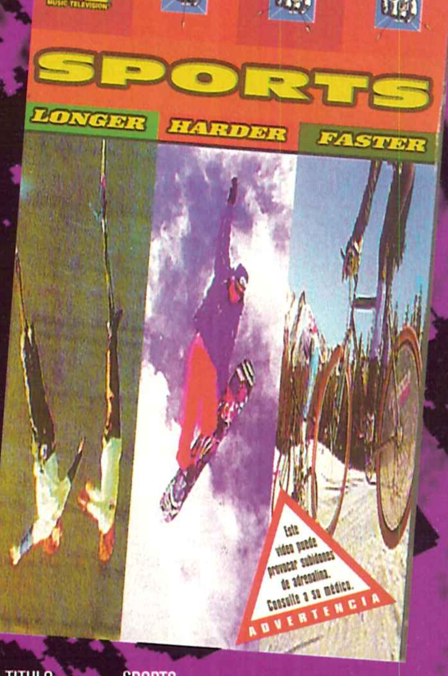
TITULO: VIDEO MUSIC AWARDS
REF.: 83381
DURACION: 46 Minutos
CLASIFICACION: Autorizada para todos los públicos
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Inglés. Subtítulos en español.



TITULO: ÆON FLUX
REF.: 94533
DURACION: 118 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Inglés. Subtítulos en español.



TITULO: THE MAXX
REF.: 11127
DURACION: 118 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Inglés. Subtítulos en español.



TITULO: SPORTS
REF.: 83385
DURACION: 52 Minutos
CLASIFICACION: Autorizada para todos los públicos.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Inglés. Subtítulos en español.

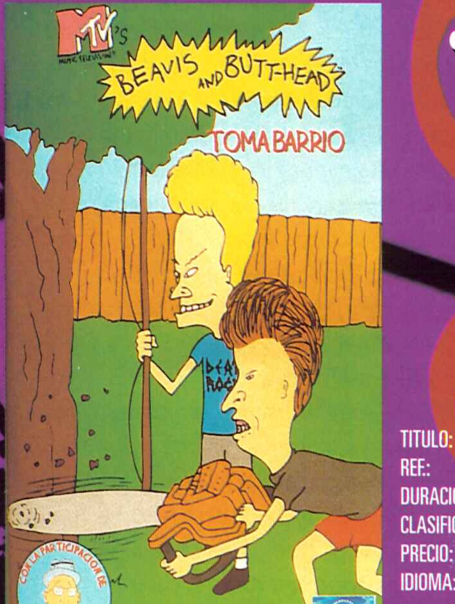
AL CLAN



"Si no es MTV, Otros apesta"

súper vídeos de MTV



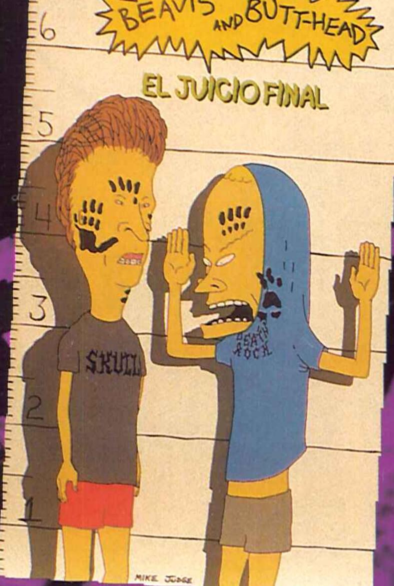


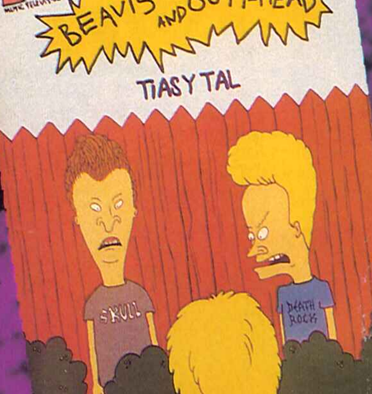
TITULO: TOMA BARRIO
REF.: 83387
DURACION: 46 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Español



TITULO: ¡ EL TRABAJO APESTA!
REF.: 83390
DURACION: 46 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Español

TITULO: TIAS Y TAL
REF.: 83388
DURACION: 48 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Español





TITULO: EL JUICIO FINAL
REF.: 83389
DURACION: 42 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Español

También puedes realizar tu pedido por:
Teléfono 91 654 61 64
Fax 91 654 72 72
Email: silvia@hobbypress.es



Recorta y envía este cupón a
HOBBY POST Calle de los Ciruelos, nº4.
28700 San Sebastián de los Reyes MADRID
Deseo recibir los siguientes vídeos ....

Nombre y Apellidos: ....
Dirección: .... Localidad: ....
Provincia: .... Código postal: .... Teléfono (........) ....

Firma del titular

NT

ELIJA FORMA DE PAGO:
❐ Contra Reembolso
❐ Tarjeta de Crédito Visa número: ____ ____ ____ ____ Caducidad: ....../..........
❐ Adjunto talón a nombre de HOBBY POST S.L.
❐ Giro Postal nº: ....

Enviar cupón original

GASTOS Y FORMA DE ENVIO:
❐ **300 ptas** - Correo normal (Plazo de entrega 10-15 días)
❐ **750 ptas** - Agencia de transporte (Plazo de entrega 48 horas) Sólo península

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas, enviad vuestras cartas a:
HOBBY PRESS. HOBBY CONSOLAS
C/ De los Ciruelos, 4.
28700 S.S. De los Reyes.
(Madrid)
TELÉFONO ROJO.

Cuestiones variadas sobre juegos de Saturn.

Hola Yen, me llamo Julio y tengo una fabulosa Saturn. Tengo unas cuantas dudillas que espero que me resuelvas:

¿Qué juego es mejor, «Fighting Force» o «Die Hard Arcade»?

«Fighting Force» posiblemente no saldrá en Saturn, por lo que yo te recomendaría «Die Hard Arcade». Eso sí, resulta un poco demasiado fácil por lo que si eres de los hábiles puedes que te lo acabes muy pronto.

¿Saldrá «Resident Evil 2» para Saturn? ¿Será más largo que la primera parte?

Por el momento el juego se está desarrollando para PlayStation únicamente. ¿No te pareció bastante largo el primero?

¿Cuándo saldrá a la venta en España «The House of Dead» y «The Lost World»?

No sé si Sega lanzó o no «The lost World», pero no te lo recomiendo,a no ser que te encanten los dinosaurios.

«House os Dead» tiene una pinta inmejorable y podría estar listo para marzo.

¿Cuándo llegará a España «Virtua Fighter 3»? ¿Será mejor que «Tekken 3»?

«VF3» se está retrasando continuamente por una causa o por otra, por lo que es difícil afirmar cuándo saldrá a la venta. Lo de si será mejor que «Tekken 3», pregúntaselo a Rappel.

¿«Virtua Cop 2» o «Jungla de Cristal»?

Yo me quedaría con «Jungla de Cristal» por lo variado que resulta: tiene fases de pistola, de arcade, de conducción... Sin embargo, «Virtua Cop 2» es el mejor juego de pistola que existe para Saturn. Difícil elección.

Julio Castro (La Coruña)

Velocidad en N64.

Hola Yen, me llamo Paco, tengo una NES y estoy pensando en comprarme la Nintendo 64, pero tengo algunas dudas, si puedes acláremelas. Por favor.

¿Saldrá un juego parecido a «Time Crisis» para Nintendo 64? ¿Vendrá con pistola?

La verdad es que no se ha hablado nada de ningún juego de pistola para N64, ni siquiera en el reciente Space World 97 que, como sabes, muestra las últimas novedades en Japón.

¿Bajará de precio la N64?

Por el momento, que yo sepa, no. Confórmate con la bajada del precio de los juegos.

¿Cuál es mejor, «MRC» o «F-1 Pole Position»?

Técnicamente «MRC» es mejor que «F-1», es más atractivo gráficamente y más entretenido de jugar. «F-1» es un juego más completo en cuanto a que ofrece las pistas y pilotos oficiales de la Fórmula 1, pero menos jugable.

¿A «Super Mario 64» y a «Mario Kart 64» se les puede enchufar el Rumble Pack»?

Acaban de sacar en Japón versiones compatibles con el Rumble Pack de «Mario 64»

EL CORCHO



Laura Pérez Seguer
Zaragoza

Gerard Albert
Cambrils Tarragona

Héctor Martínez Rodríguez
Molina de Segura Murcia

Gonzalo Sánchez Contreras
Valladolid

Bárbara Zafra
Barcelona

y «Wave Race 64», pero las que se venden aquí en España no lo son. Quizás algún día las saquen en España.

¿Cuál tiene más acción «Extreme G» o «F-1 Pole Position»?

Hombre, acción, acción, tiene bastante más «Extreme G» que no sólo es el juego más veloz para N64 sino que además tiene un desarrollo arcade y, además de correr, tienes que recoger y disparar armas, saltar por rampas... vamos, que no hay comparación.

Paco de Almería.

"Shoot´em ups" subjetivos para N64.

Hola Yen, me llamo Sergio, tengo una fantástica N64 y soy un fanático de los juegos tipo «Doom». Para la N64 hay tres juegos de este tipo y me gustaría que me ayudaras a elegir entre uno de los tres. Bueno, mejor de los dos porque «Doom» no me termina de convencer.

¿Cuál es mejor gráficamente, «Turok» o «GoldenEye»?

Yo también soy un fanático de los juegos tipo «Doom» y por eso te digo que cualquiera de los cuatro (cuatro, no tres) títulos de este tipo disponibles para N64 son realmente buenos y divertidos. Personalmente me lista es «GoldenEye», «Turok», «Doom 64» y el reciente «Duke Nukem 64», pero es una apreciación personal.

¿Cuál te parece más espectacular? ¿Y más realista?

«Turok», por sus enemigos y efectos visuales es más espectacular, sin embargo la palma del realismo se la lleva «GoldenEye», un juego donde se nota la diferencia cuando apuntas con una pistola o un fusil, y con escenarios casi reales. «Duke Nukem 64» también es muy realista.

¿Cuál es el más duradero, largo y entretenido?

Sin duda alguna el más largo y duradero es «Turok» que gracias a su elevadísimo nivel de dificultad puede llevarte meses acabarlo. En cuanto a entretenimiento, depende de si prefieres enfrentarte a una misión de espionaje, a invasiones alienígenas, a dinosaurios y espectros... Cuestión de gustos.

Sergio Medina González (Cádiz)

Jugar por duplicado.

Hola Yen, desde hace un año soy poseedor de una PlayStation. Me gustaría hacerte unas preguntas que espero que me contestes.

Tengo el «WipeOut», un buen juego, pero su música me pone de los nervios, así que cuando carga el circuito cambio el CD por uno de música. ¿Crees que esto puede ser perjudicial para la consola?

En absoluto.

Puedes indicarme todo lo que se necesita para enganchar dos videoconsolas? ¿es necesario en todos los juegos tener dos CDs?

Necesitas dos consolas, dos televisores, dos juegos (iguales, claro) y un Link Cable. Y, por supuesto, que el juego admita esa opción de dos jugadores conectados. En todos los juegos es necesario tener dos CDs, excepto en «Command & Conquer» y «Red Alert», que ya vienen "de serie" con los dos discos, de manera que puedes enfrentarte a un amigo teniendo en cada disco la información de cada uno de los bandos.

Adrián Romero Alonso.



PlayStation frente a PC.

Hola, me llamo Javier y tengo 17 años. Bueno me veo obligado a mandarte esta carta por un pique que tengo con un amiguete que tiene un PC. Yo tengo una impresionante PSX.

Al tener los PCs más resolución, los juegos de PC siempre serán más nítidos?

En un juego influyen dos factores: gráficos y velocidad para moverlos. El PC admite una mayor resolución (nitidez), pero luego tiene poca capacidad para mover con velocidad esos gráficos, por lo que lo que se suele hacer es bajarles la resolución. Las consolas tienen mayor capacidad para mover gráficos, aunque ahora se ha inventado la Tarjeta Aceleradora, que le permite a los PCs ganar bastante en este sentido, pero hay que comprarla aparte.

Te voy a poner un ejemplo práctico y económico. PlayStation + «Tomb Raider 2» = 23.000 + 8.500 = 31.500 (más o menos). Sólo la tarjeta aceleradora ya vale 30.000, más unas 7.500 del juego... unas 37.500. Y a esto súmale el elevado precio del PC....

En resumen, que quizás veas en un PC con tarjeta aceleradora una Lara un poco más nítida y que se mueve igual que en PlayStation, pero te aseguro que la diferencia es pelas es abismal y no merece la pena.

¿Podría un PC hacer juegos como «Soul Blade», «NiGHTS», «Crash Bandicoot»? ¿Serían mejores o peores?

Ya te digo que podría ser, pero no tiene sentido pues el gasto que te supone tener un PC que se aproxime a la capacidad de una consola es desproporcionado. Y aún así no creo que pudieran hacer nada cercano a «Soul Blade».

Zanjamos el pique con tu amigo. Si quieres ver juegos espectaculares, rápidos y divertidos: lo mejor es una consola. No sólo por calidad, sino también por precio.

Javier Gutiérrez (Madrid)

Sobre algunas joyas para PlayStation.

Soy poseedor de una PlayStation y tengo unas preguntillas que hacerte:

¿Me aburrirá «Final Fantasy VII» como me aburrió «Suikoden»?

Chico, no sé. Lo que sí te digo es que «Final Fantasy VII» es un juego muy especial que seguramente no va a encantar a todo tipo de público. Es un juego de Rol y, por tanto, tiene mucho texto, tienes que estar pendiente de tus armas, tus magias, tu fuerza... Gráficamente es realmente bonito, pero, sin duda, no es un juego vibrante en su desarrollo.

¿La jugabilidad y gráficos de «FIFA 98» serán como los de sus antecesores?

Tanto a nivel gráfico como jugable, el juego ha mejorado muchísimo.

¿«Resident Evil 2» o «Tomb Raider 2»? ¿Serán igual que los anteriores pero con distintas armas y escenarios?

«Resident Evil 2» aún no ha salido y no se sabe cuándo saldrá, por lo que poco te puedo decir sobre él. En cuanto a «Tomb Raider 2» sí te puedo hablar puesto que ya me lo he acabado y, en mi opinión, es el mejor juego que se ha realizado nunca. Evidentemente sigue el estilo de juego de su predecesor, pero eso es precisamente lo que deseábamos los "amantes" de Lara Croft: que todo siguiera exactamente igual. Aunque te aseguro que se han añadido muchísimas mejoras técnicas y jugables.

Álvaro Cámara (Logroño).

EL CORCHO



Dudas técnicas.

Me llamo Antón y soy nuevo en este mundillo. Hace poco compré la PlayStation y estoy algo perdido en algunos términos:

¿Es lo mismo un sprite que un pixel? ¿Qué es un frame? ¿Tiene alguno de estos término algo que ver con la resolución?

Una frase está compuesta por palabras y una palabra está compuesta por letras. ¿No? Pues, gráficamente, una figura está formada por sprites y un sprite está formado por pixels. Ciertas figuras necesitarán muchos sprites para formarse y a otras les bastará con uno.

Un frame es un cuadro de animación, es decir que cuando decimos que tal juego va a 24 frames en realidad lo que queremos decir es que muestra 24 imágenes por segundo.

La resolución es la cantidad máxima de pixels que pueden aparecer en una imagen. A mayor cantidad de pixels, mayor resolución y, por tanto, mayor nitidez.

¿Qué es una textura? ¿Qué relación tiene con los polígonos?

Los polígonos son formas tridimensionales con superficies planas. Las texturas son imágenes que se utilizan para recubrir estas superficies y darles aspecto de asfalto, madera, piedra... Las texturas están hechas a base de sprites, por lo que pueden sufrir pixelación (que se note mucho el pixel) si nos acercamos mucho a ellas.

Antón Martínez (Valencia)

Fútbol y coches en N64.

Hola Yen: me llamo Pablo y tengo una Nintendo 64 y unas preguntillas que me gustaría que me respondieses.

¿«ISS64» o «FIFA 98»?

No he visto la versión definitiva de «FIFA 98» para N64. Si EA nos la envía, ya te diré. Solo te puedo decir que «ISS64» es una pasada.

De carreras de coches, ¿cuál me recomendarías?

De coches, coches, es decir, serio, «Top Gear Rally», que, sin ser genial, es el que más me gusta. Ahora, tanto «Mario Kart 64» como «Diddy Kong Racing» sí que son geniales, aunque tienen una apariencia más infantil.

¿«Magic: the Battlemage» está traducido?

No y esa es una de sus grandes pegas.

Pablo Torné (Granada)

Un fanático incontrolado.

Hola Yen, soy un fanático incontrolado de Hobby Consolas. Me llamo Iago y tengo una maravillosa PlayStation. Me gustaría que me des respuestas a mis enigmáticas preguntas:

El juego de PlayStation «El Mundo Perdido», ¿es el de las recreativas «The Lost World»?

¡Ojalá!, el de las recreativas es de disparo, es de Sega y es una pasada. El de PlayStation es un plataformas bastante flojete.

Hace tiempo que me quiero comprar un buen juego de lucha. ¿Cuál elegirías tú?

Echa un vistazo a nuestro reportaje qué juego comprar. De todos modos te adelante que personalmente yo me compraría «Soul Balde».

¿De qué trata el juego «Kurushi»?

Es un juego tipo «Tetris »que consiste en eliminar bloques antes de que te aplasten. Está bien, pero tampoco es una maravilla de la técnica.

Iago Agón (La Coruña).



¡A la orden!

Buenas Yen, soy un militar de 20 años que necesita renovar su NES y su GG y he decidido comprar una PlayStation, no sin antes consultarte. Ruego que me respondas. Gracias.

Soy un fan de Alien, pero no me decido entre «Alien Trilogy» o un juego del mismo género más moderno. ¿Merece la pena aunque esté un poco pasado?

Primero, resulta que ahora lo tienes en edición Platinum, por lo que su precio no puede ser más atractivo. Segundo, si te gusta Alien vas a alucinar con la ambientación y el diseño de los escenarios. Tercero, es un gran juego, uno de esos que no se quedan anticuados. ¡Cómpratelo, Ar!

¿Qué juego de coches largo y adictivo te comprarías?

Hay tres geniales, largos y adictivos que se adaptan a cualquier gusto, dependiendo de si prefieres la Fórmula 1, los rallyes o los turismos: «F-1 '97», «V-Rally» y «Toca Touring Car».

¿Es cierto que la consola se estropea si juegas demasiado?

Nosotros las tenemos encendidas todo el día y todavía no se nos han estropeado ninguna. Lo que sí se te puede estropear si juegas demasiado es el cerebro.

Tú que harías si no tuvieras mucho dinero, ¿comprar una buena Memory Card o un buen Mando analógico?

Como no tengo mucho dinero, te contestaré con total sinceridad: me compraría una Memory Card (aunque no las hay ni buenas ni malas). Sin el pad analógico puedes vivir, pero sin una tarjeta donde salvar... no.

Luis Ramos García (Madrid)

Juegos variados para Game Boy.

Hola Yen, me llamo Javier y soy poseedor de una Game Boy y me encantaría que resolvieras estas dudas que me atormentan:

¿De qué va el «Lucky Luke»?

Es un plataformas divertidísimo y muy bien hecho donde manejas a un Lucky Luke capaz de engancharse a las cornisas, trepar, saltar y disparar en todas direcciones. Hay que ir resolviendo algún pequeño puzzle como es habitual en todos los juegos de Infogrames, aunque su dificultad no es tan alta como en otros juegos de la casa francesa.

¿Qué cartucho me recomiendas de los recién sacados al mercado?

Pues depende, porque tienes «Turok» que es largo, difícil, bien hecho y muy entretenido. También tienes la tercera parte de «Donkey Kong Land», tan excelente como las anteriores y un divertidísimo puzzle: «Bust A Move 3». Cualquiera de estos tres es una buena compra.

¿Es verdad que hay en el mercado un juego de rol de «Dragon Ball»?

Si lo encuentras en España será de importación, por lo que los textos estarán en japonés. Y te aseguro que jugar un RPG en japonés es una tarea de... japoneses.

De los siguientes juegos de lucha, ¿cuál es mejor: «MK», «World Heroes», «King of Fighters», «Toshinden» o «Samurai Shodown»?

«Samurai Shodown» sólo lo puedes encontrar de importación, lo que no es muy recomendable por el idioma de los manuales. Menos «Mortal Kombat», todos los demás son una compra realmente excelente.

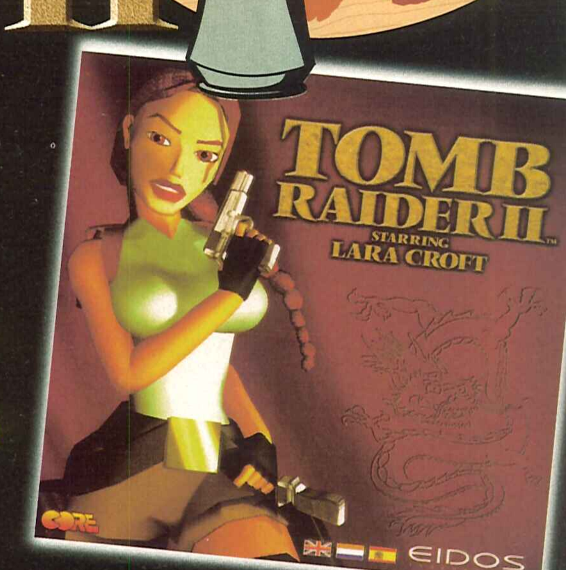
Javier Luño (Zaragoza)



CONCURSO

TOMB RAIDER II

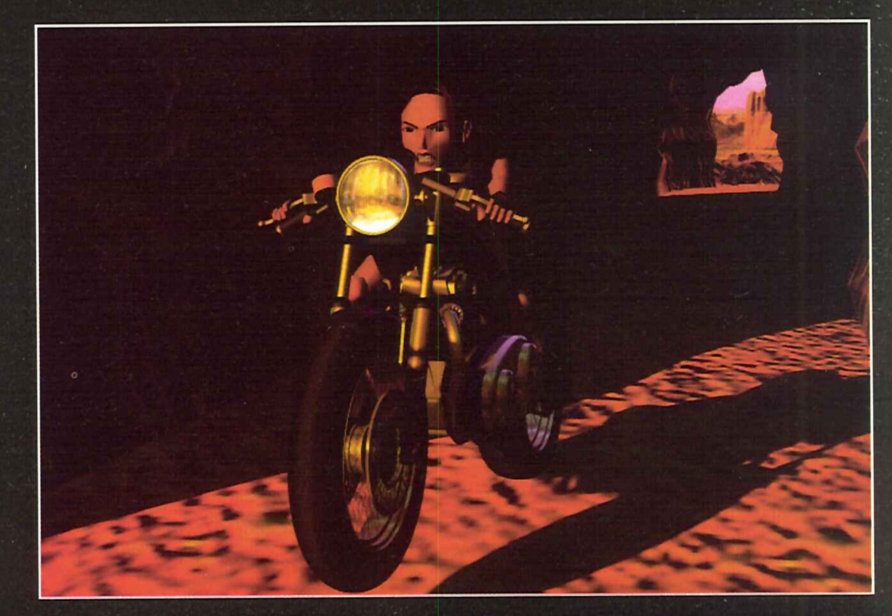
¡¡Envíanos un dibujo de Lara Croft y consigue un juego de «Tomb Raider II» para PlayStation!!



Regalamos 20 juegos

BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos lectores que envíen su dibujo (el tamaño del papel debe ser Din A4) junto con el cupón de participación debidamente cumplimentado.
2. De entre todos los trabajos recibidos se elegirán **veinte** por su calidad, que serán premiados con un juego de «Tomb Raider 2» para PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su dibujo desde el día **26 de diciembre de 1997 al día 30 de enero de 1998.**
4. La elección de los ganadores se realizará el día **2 de febrero de 1998** y sus nombres, así como una selección de los mejores dibujos, se publicarán en el número de marzo de la revista Hobby Consolas.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: PROEIN, S. A. y HOBBY PRESS.





EIDOS
INTERACTIVE



CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre ....

Apellidos ....

Calle ....

Localidad ....

Provincia ....

Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

Envía este cupón, debidamente rellenado a: HOBBY PRESS, S. A. Hobby Consolas. Apartado de correos, 400. 28100 Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre: Concurso de dibujo «Tomb Raider II».

¿Buscas algún truco?

Pues aquí tienes la lista de todos los que hemos publicado en Hobby Consolas desde el número 60 hasta el 69.

Juego	Consola	HC núm.
3D Lemmings	PlayStation	63
Actraiser 2	Super Nintendo	60
Adidas Power Soccer	PlayStation	62
Aero the Acrobat 2	Mega Drive	64
After Burner 2	Saturn	69
Alien 3	Super Nintendo	62
Alien Trilogy	Saturn	66,69
Amok	Saturn	68
Andretti Racing	PlayStation	67,68
Assault Rigs	PlayStation	62
Athlete Kings	Saturn	65
Athlete Kings	Mega Drive	64
Bass Master Classic Pro...	Super Nintendo	65
Battle Arena Toshinden 2	PlayStation	61
Battle Arena Toshinden Remix	Saturn	60
BattleArena Toshinden URA	Saturn	69
Black Fire	Saturn	62, 63
Blam	Saturn	63
Blam Machine Head	PlayStation	67
Bubsy 2	Super Nintendo	66
Bubsy 3D	PlayStation	69
Bust a Move 2	Saturn	63
Bust a Move 2: The Arcade	PlayStation	62, 64
College Slam	Saturn	61
Command & Conquer	Saturn	69
Contra. Legacy of War	PlayStation	69
Crash Bandicoot	PlayStation	65
Criticom	PlayStation	65
Cyberia	PlayStation	64
Cybersled	PlayStation	63
Christmas Nights	Saturn	68
Darius 2	Saturn	64
Darius Gaiden	Saturn	61
Dark Forces	PlayStation	69
Daytona USA	Saturn	66
Defcon 5	PlayStation	64
Demon's Crest	Super Nintendo	63, 65
Destruction Derby 2	PlayStation	68
Die Hard Trilogy	PlayStation	64
Distruptor	PlayStation	68
Donkey Kong Country 3	Super Nintendo	65, 68
Doom	PlayStation	60
Dragon Ball Z	Saturn	62
Dragon Ball Z	PlayStation	61
F-1	PlayStation	65
Fade to Black	PlayStation	67
Fatal Fury 2	Mega Drive	61
Fifa'96	Mega Drive	61
Fighting Vipers	Saturn	65,
Galactic Attack	Saturn	61
Galaxian 3	PlayStation	65
Gargoyles	Mega Drive	67

Juego	Consola	HC núm.
Gex	PlayStation	62, 63, 69
Give 'N' Go	Super Nintendo	61
Goal Storm	PlayStation	60
Golden Axe 3	Mega Drive	62
Grid Run	Saturn	69
Grid Runner	Saturn	68
Guardian Héroes	Saturn	60, 66
Gungriffon	Saturn	60, 61
Gunners Heaven	PlayStation	62,**63**
Hagane	Super Nintendo	63
Hardcore 4x4	PlayStation	66
Horde,The	Saturn	64
Impact Racing	PlayStation	64
In the Hunt	PlayStation	61
Indiana Jones and the Last...	Mega Drive	62
Iron Blood	PlayStation	69
Johnny Bazookatone	Saturn	68
Judge Dredd	Super Nintendo	64
Jumping Flash 2	PlayStation	66
Kid Klown	Super Nintendo	62
King of Fighters'95	PlayStation	67
Krazy Ivan	PlayStation	63
Krusty's Super Fun House	Mega Drive	62
Legacy of Kain	PlayStation	68
Loaded	Saturn	63
Loaded	PlayStation	60
Lomax	PlayStation	68
Lone Soldier	PlayStation	67
Lotus Turbo Challenge	Mega Drive	63
Madden'97	PlayStation	65
Magic Carpet	Saturn	64
Magic Carpet	PlayStation	62
Megaman X3	Super Nintendo	60
Micromachines'96	Mega Drive	62
Mortal Kombat Trilogy	PlayStation	65
Motor Toon Grand Prix 2	PlayStation	63
Namco Classics Vol. 1	PlayStation	60
NBA Action	Saturn	62
NBA in the Zone	PlayStation	63, 64
NBA Jam Extreme	Saturn	66
NBA Live'96	PlayStation	61
Need for Speed,The	PlayStation	61, 65
NFL Quarterback Club'96	Saturn	61
NFL Quarterback Club'97	Saturn	65
NHL Faceoff	PlayStation	62
Night Warriors	Saturn	64
Nights	Saturn	65, 66
Olympic Games	Mega Drive	61
Out Run	Saturn	64
Pac-Man 2	Mega Drive	63
Pandemonium	Saturn	69
Pandemonium	PlayStation	67

Juego	Consola	HC núm.
Panzer Dragoon 2 Zwei	Saturn	60
Parodius DeLuxe Pack	PlayStation	62
Pilotwings	Super Nintendo	64
Pilotwings 64	N64	67
Power Rangers The Movie	Super Nintendo	66
Prehistorik Man	Super Nintendo	61
Prince of Persia 2	Super Nintendo	66
Project Overkill	PlayStation	67
Putty Squad	Super Nintendo	62
Puzzle Fighter 2	PlayStation	68
Raging Skies	PlayStation	66
Return Fire	PlayStation	64
Ridge Racer Revolution	PlayStation	61, 65
Rise 2	PlayStation	60
Robopit	PlayStation	65
Rolo to the Rescue	Mega Drive	62
Sega Ages	Saturn	65
Sega Worldwide Soccer	Saturn	66
Separation Anxiety	Super Nintendo	60
Shadows of the Empire	N64	68
Shellshock	Saturn	61, 62
Shining Wisdom	Saturn	62
Shinobi	Saturn	62
Sim City 2000	PlayStation	69
Skeleton Warriors	PlayStation	64, 67
Skeleton Warriors	Saturn	63
Slam 'N' Jam'96	PlayStation	61, 66
Slamscape	PlayStation	69
Sonic & Knuckles	Mega Drive	64
Sonic 3D	SAT- MD	67
Soviet Strike	PlayStation	66, 69
Space Jam	PlayStation	66, 69
Spider	PlayStation	69
Spirou	Super Nintendo	65
Spot Goes to Hollywood	Saturn	69
Star Gladiator	PlayStation	66
Starblade Alpha	PlayStation	63
Story of Thor 2	Saturn	63, 67
Street Fighter Alpha	Saturn	62
Street Fighter Alpha	PlayStation	61
Street Fighter Alpha 2	PlayStation	66,67
Street Fighter Alpha 2	Saturn	64, 66
Suikoden	PlayStation	68
Super Mario 64	N64	68
Tekken 2	PlayStation	60,61,66
Tempest X3	PlayStation	68
Tetris Attack	Super Nintendo	61, 63
Tetris Blast	Game Boy	60, 61
Theme Park	Saturn	64
Theme Park	PlayStation	62
Time Commando	PlayStation	69
Tintín en el Tíbet	Game Boy	61, 65

trucos Derby DaytonaUsa Crash Bandicoot ThemePark Toshinden Sonic Int.Super Star SoccerSecret of Evermore Soonq 64aPar& 3DTurokWild

Juego	Consola	HC núm.
Tobal nº 1	PlayStation	65, 67
Toshinden Remix	Saturn	61
Track & Field	PlayStation	66
Triple Play'97	PlayStation	63
Turok	N64	68
Twisted Metal 2	PlayStation	67, 68
Ultimate Mortal Kombat 3	Mega Drive	67
Ultimate Mortal Kombat 3	Saturn	61, 64, 66, 67
Ultimate Mortal Kombat 3	Super Nintendo	66
Vectorman	Mega Drive	63
Virtua Cop	Saturn	62
Virtua Cop 2	Saturn	68
Virtua Fighter 2	Saturn	60
Virtua Fighter Kids	Saturn	62, 63
Wario Special	Game Boy	63
Warlock	Super Nintendo	60
Wayne's World	Super Nintendo	62
Wild Guns	Super Nintendo	65
Wild Woody	Mega CD	60
William Arcade's Greatest...	PlayStation	62, 65
Wipeout 2097	PlayStation	65
Worms	PlayStation	61
WWF	PlayStation	62, 67
X-Com	PlayStation	63
X-Men	Mega Drive	61
X-Men 2	Mega Drive	67
Yoshi's Island	Super Nintendo	66





Nº 66 Estalla el duelo

Nº 68 Los Guerreros de Plata



Nº 70 El Último Combate

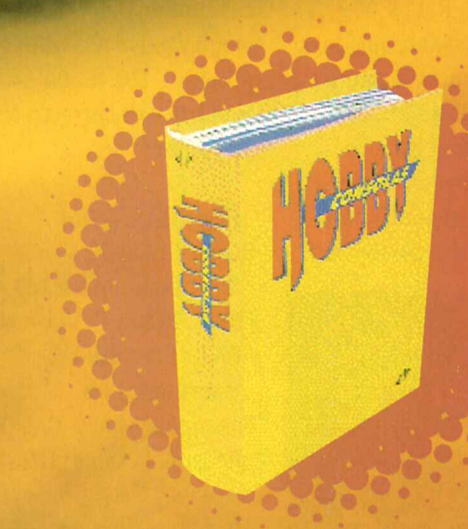


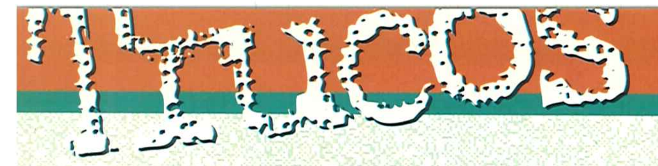
Nº 72 Un futuro diferente

Consigue ahora además tu vídeo de Dragon Ball con los números 66, 68,70 y 72 de Hobby Consolas.

Si no tienes ese número que buscas puedes pedírnoslo por correo, enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista, (no necesita sello) o por teléfono, llamándonos a los números (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 por la mañana hasta las 2 ó por la tarde de 4 a 6,30.

Además, si guardas las revistas para consulta, te recordamos que puedes tenerlas todas perfectamente ordenadas con las tapas de Hobby Consolas (950 pesetas), que incorporan un cómodo sistema de perchas para que tú mismo coloques la revista mes a mes.





Steel Harbinger

PLAYSTATION

- Más de todo:

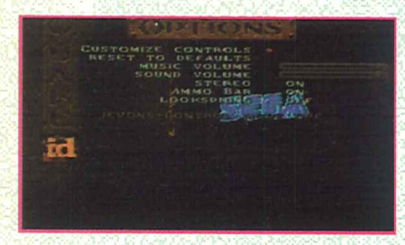
Usa los siguientes códigos después de pausar el juego. Si el código es correcto, oirás un pequeño sonido.

Tope de Energía: Presiona L2, L2, R2, R2, ARRIBA, L1, ARRIBA, R1.

Tope de munición: Presiona IZQ., IZQ., L1, R2, CUADRADO, R1, DCHA., DCHA.

Todas las armas: Presiona X, TRIANGULO, R2, TRIANGULO, X, L2, R2, ABAJO, L2, CUADRADO, DCHA.

Quake



SEGA SATURN

- Otra manera de moverte:

No queremos decir con esto que a partir de este truco el protagonista del juego vaya a ir en moto pero si que variará tu manera de controlarlo. Ve a la pantalla de opciones e ilumina "Customize Controls". Ahora pulsa R, L, X, Y, Z, R, L, X, Y, Z. Verás que debajo de las opciones aparecen las palabras "Jevons controls" seguidas de ON. Si quieres desactivar el truco lo único que debes hacer es volver a realizar la misma combinación para que aparezca la palabra Off.



Sega Touring Car

SEGA SATURN

- Más donde elegir:

La verdad es que tenéis todo el derecho del mundo a quejaros por la escasez de variedad en los coches. Para hacer un poco menos sosa la elección pulsa ARRIBA en el mando direcional cuendo esté en la pantalla de selección de vehículo, de esta manera los cuatro cambiarán de color (aunque no de características).

- Los mejores:



Hay una manera para poder seleccionar los mejores vehículos de este juego. Enciende la consola e introduce en el segundo puerto el mando-volante de Saturn. Entra en la pantalla de opciones (tanto Arcade como Saturn) y ve a "Key Configuration". Una vez en esta opción presiona simultaneamente X, Y, Z y START en el volante (con paciencia, no sale a la primera). Si el truco ha funcionado oirás el mismo sonido que cuando selecionas un coche. ¡Disfruta de los resultados!

Hexen 64

NINTENDO 64

- Trucos a mogollón:

Los siguientes códigos deben pulsarse rápidamente mientras que estás en el menú de trucos; ¿qué cómo se llega a él? Muy sencillo, pausa en cualquier momento el juego y pulsa ARRIBA-C, ABAJO-C, IZQ.-C, DCHA.-C. Si el truco es correcto oirás un sonido:

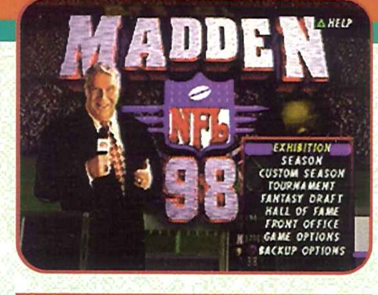
Modo Dios: IZQ.-C, DCHA.-C, ABAJO-C

Seleccionar nivel: IZQ.-C, IZQ. C, DCHA.-C, DCHA.-C, ABAJO-C, ARRIBA-C

Matar todos los enemigos: ABAJO-C, ARRIBA-C, IZQ.-C, IZQ.-C

Recarga la salud: IZQ.-C, ARRIBA -C, ABAJO-C, ABAJO-C

Desde luego si después de esto no lográis disfrutar con este juego ...



Madden NFL 98

PLAYSTATION

- Estadios y equipos ocultos:

En la opción "Front Office" elige "Create a Player". Usa alguno de los códigos que vienen más adelante y salva tu nombre. Cuando vuelvas a Modo "Exhibition" y a la pantalla "Vs" podrás seleccionar entre otros equipos y estadios.

Lista de Equipos
Tiburon: Loin Cloth
EA Sports: Orrs Heroes
All Madden: Coach
All Time Leaders: Leaders.
All 1960's: Pac Attack
All 1970's: Steelcurtain
All 1980's: Gold Rush
NFC Pro Bowl: Aloha
AFC Pro Bowl: Luau

Lista de estadios
Astrodome: Jetsons
Cleveland:Dawgpound
Oakland:Snake
Tampa Bay:Big Sumbrero
Orange Bowl:Dandaman
RFK:Olddc
Tiburon: Sharksfin
Wild West: Ghost Town



PLAYSTATION

- Menú de trucos:

Ve a la pantalla del menú principal selecciona "Enter Password": ???HOST??? y presiona START. Al volver al menú principal verás la opción 'Cheats'. Cualquiera que esté en su sano juicio utilizaría de inmediato este truco porque no hay nada más sencillo que introducir un password y si encima éste te proporciona tantas ventajas...



Doom 64

NINTENDO 64

- Passwords de nivel:

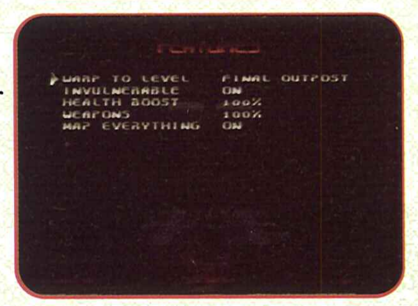
Estos passwords te llevarán a algunos de los niveles más "chulos" del juego:

The Terraformer: CB92NBPLSYL?JO27
Main Engineering: BXYH?G416Z4JPJ?Z
Holding Area: CYCCMGPKX47GTS2B
Tech Center: CF3?PG6DS12ZPFKB
Alpha Quadrant: BXROTH1F52GG7W?B
Research Lab: BBXWHLGSXB8F4RKB
Final Outpost: FVV9FL55QGFVDWJB
Even Simpler: FFLBMQ6CVV1CPF1B

- Menú de trucos:

Si los passwords que te acabamos de dar no son suficientes para ti, siempre puedes recurrir a este truco tan práctico, eso sí, luego no presumas delante de tus amigos diciendo que no has necesitado ayuda.





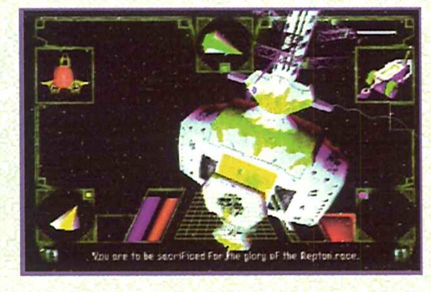
Introduce el siguiente código: ?TJL BDFW BFGV JVVB. Comienza el juego y presiona START para pausar. Ahora ilumina la opción de caracteristicas. Desde aquí podras hacer realidad tus sueños más salvajes.

Darklight Conflict

PLAYSTATION

- Menú de trucos:

De todo, de todo. Nos desvivimos por daros los mejores trucos de los últimos juegos y este no nos podía faltar. Un Truco jugoso para hacer que te sea más sencillo llegar al final. Ve a la pantalla de Opciones y pulsa: ABAJO, ABAJO, ARRIBA, CUADRADO, IZQ., IZQ, L1, R1, CIRCULO. Cuando vuelvas al menú principal existirá una nueva opción llamada "EXTRA". Podrás acceder a un menú de trucos donde, entre otras cosas, podrás seleccionar el nivel en el que quieres comenzar a jugar. ¡Buena suerte!





Trucos a la carta

Si tienes un juego que se te resiste y ya no sabes qué hacer con él, envíanos una carta e intentaremos ayudarte. Dirige tus peticiones a:

"Trucos a la carta"
C/ de los Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes, 28700 (Madrid).
Nuestros expertos te resolverán el problema.

¡Hola!, me llamo Pablo y me gustaría que me dieses algunos trucos urgentemente para **Toy Story** de **Super Nintendo**. Gracias.

Pablo Roces Fernandez (Asturias)

Para ser invencible debes comenzar a jugar y buscar una mesa sobre la que hay una caja de color rojo y blanco. Súbete al cajón inferior y agáchate durante al menos cinco segundos hasta que veas que comienza a girar la estrella que marca el número de vidas que te quedan. Esto confirmará que el truco está en marcha y a partir de entonces no tendrás que preocuparte por la cantidad de problemas que te encuentres a cada paso pero recuerda que este truco te libra del daño pero si te caes morirás.

Hola, me llamo Pedro y quisiera que me dijéseis algún truco para el juego **Assault Rigs** de **PlayStation**, si puede ser para invencibilidad mucho mejor. Espero que me contestéis, gracias.

Pedro Aguilera (Madrid)

Pues has tenido suerte. Si quieres ser invencible pulsa durante el juego (y sin pausar.) Izquierda, X, Izquierda, X, Izquierda, Izquierda, X, Derecha, X, Derecha, X, X.

Os envío esta carta porque tengo el juego de **Super Nintendo I.S.S.D.**, y os estaría agradecido si me pudiérais pasar el truco de las diferentes selecciones Super Star y sacarlo en la edición de Hobby del mes que viene. Gracias.

Aarón Sánchez (Barcelona)

Espera a que deje de hablar la voz que suena en la pantalla de títulos y con el segundo Pad pulsa R, Arriba, Abajo, L, X, B. Izquierda, A, Derecha, Y. El ladrido de un perro confirmará la validez del truco. Ve a la opción Open Game y los nuevos equipos estarán a la derecha de los otros.

Hola colegas. Quisiera seber los trucos del **Ultimate Mortal Kombat 3** de **Mega Drive**. Os felicito por vuestra revista. Me llamo Daniel y tengo diez años. Os mando muchos saludos.

Daniel Suárez Pita (La Coruña)

Para jugar con Human Smoke ve a la pantalla de selección de personaje y elige a Robo Smoke. Ahora pulsa Izquierda y sin solatrlo pulsa Puñetaza Alto, Puñetazo Bajo, Patada Alta, Patada Baja antes de que comience el combate



V-Rally'97

PLAYSTATION

- Póker de trucos:

Cuando aparezca el logo de Infogrames en la pantalla blanca de intro, presiona ARRIBA, ABAJO, TRIANGULO + CIRCULO. Las palabras "Lock Off" aparecerán. Ahora podrás usar cualquiera de estos códigos:

IZDA. + L1 Sin límite de tiempo

IZDA. + L2 Pistas extras

IZDA. + R1 Carrera con un Jeep en vez de un Peugeot

IZDA. + R2 Restaurar la carrera en modo Arcade.

Para que puedas activar todos los trucos a la vez lo mejor que puedes hacer es presionar al mismo tiempo IZQ. + L1 + L2 + R1 + R2 y dejarlos pulsados hasta que la pantalla de fondo blanco desaparezca.



Fantastic Four



PLAYSTATION

- Sin tener que pelear:

Podría decirse que este es un truco para la gente pacífica pero en realidad lo utilizarán los más holgazanes o aquellos que prefieran no perder el tiempo en derrotar a un enemigo a fuerza de golpes. Total ¿qué más da cómo si al final va a morir? Bueno pues todos los que estéis en esta situación debeis comenzar a jugar normalmente y, cuando algún enemigo se ponga pesadito presionar R2 y sin soltarlo pulsar L2, L2, L2, L1, L2, L1, L1, L1. Recuerda que debe ser sin pausar el juego y que lo puedes repetir tantas veces como quieras.



- Más opciones:

La pantalla de opciones de este juego oculta cuatro muy interesantes. Lo que debes hacer para optar a ellas es entrar en "Options" e iluminar las palabras "Training Mode". Ahora pulsa al mismo tiempo los cuatro botones superiores (L1, L2, R1, R2) y aparecerán las nuevas opciones:

Selección de nivel

Invencibilidad

Big Boys (1= Pequeñitos, 2=Normal, 3=Gigantes)

Freeplay

Syndicate Wars

PLAYSTATION

- Más sencillo:

Para acabar el nivel 4 de 'The Church of the New Epoch' debes dirigirte a la esquina nordeste donde están las criptas. Lleva fuera a los guardias y encaminaté a la esquina sudeste donde el convoy parará. Espera al agente y mátalo. Dejará caer el oro. Roba ahora el carro blindado y haz tu camino de regreso a la base.



Resident Evil

SEGA SATURN

- ELIMINAR PLANT 43

Para entrar en la habitación química, usa el código 1245. Mezcla el fluido V-Jolt usando la formula siguiente: 1+2=3, 3+4=7, 2+4=6, 6+7=13, 1+2=3, 3+13=V-Jolt. Vuelve donde estaban los tiburones y entra en la habitación de la derecha donde encontrarás una llave. Usa la mezcla en las raíces de Plant 43 y diles bye-bye.

Street Fighter-EX Plus α

PLAYSTATION

- Más de lo que se ve:

A lo mejor no tienes muy claro cuantos personajes puedes seleccionar en el modo Arcade de este espectacular juego. Pues son más de lo que a simple vista aparecen, concretamente 9 más. ¡No te los pierdas!











- Sin tocarlo:

Si hoy estás vago sólo debes seguir los siguientes pasos: Selecciona el modo Team Battle. Mantén presionadas L2+SELECT en la pantalla Vs Loading hasta que el juego comience. De esta manera la consola jugará por ti la batalla pero recuerda que este truco sólo se puede activar una vez por equipo.

- Tus golpes:

La mayor parte de las veces, cuando luchamos, no tenemos ni idea de la cantidad de buenos golpes que hemos realizado pero es muy interesante saberlo para poder mejorar. Presiona SELECT en la pantalla 'Survival Result' para que aparezca el número de heridas infligidas.

- CPU Vega, Gouki, y Garuda:

Selecciona el modo experto. Ilumina a Vega, Gouki, o Garuda en la pantalla de selección de personajes y mantén presionado START mientras que seleccionas el personaje. El borde que hay alrededor del personaje pasará del blanco al amarillo para confirmarlo. Este truco sólo puede activarse después de haber acumulado un número específico de puntos.

Mortal Kombat Mithologies

PLAYSTATION

-Buenos, buenos:

La verdad es que suponemos que todos esperáis trucos de este juego desesperadamente. Es realmente complicado y nosotros queremos ayudar todo lo que podamos. La mejor manera es con un buen truco como este porque con él podrás llegar al último nivel sin malgastar vidas ni tiempo o intentar llegar por tus propios medios sabiendo que las vidas no se te agotarán nunca. En la pantalla de passwords usa los siguientes códigos y disfruta de sus resultados:

GTTBHR - 1,000 Vidas
ZCHRRY - Ultimo nivel





Sky Target



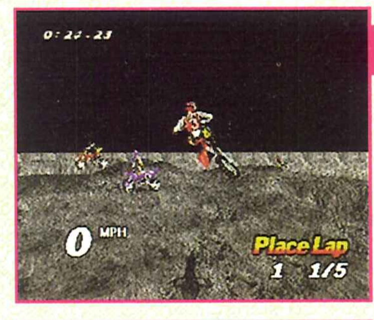
SEGA SATURN

- Energía del pasado:

Con la dinomanía los dinosaurios han aparecido de pronto en todos sitios, incluido este juego. Esta vez están para ayudarnos. Busca a los dinosaurios voladores mientras esté combatiendo. Si les disparas serás recompensado con un 5% de salud. El primer reptil está en la misión 2. El segundo en la misión 6.



VMX Racing





PLAYSTATION

- Angeles del infierno:

Presiona R1, R2, R1, R2 o R2, R2, R1, R1 para hacer varias acrobacias en el aire después de dar un salto en la pista. Estos trucos deben usarse con el mando de 4 botones. Difrutarás como un enano viendo giros en el aire pero no te descuides si lo haces en una carrera parque puedes perder el control de la moto así que es mejor que esperes a la fase de bonus para ver primero lo que puedes hacer.

Hola amigos, me llamo Aaron Manso y os pediría por favor que me dijérais en el **Crash Bandicoot** de **PlayStation** como se hace para coger las dos llaves para ir a dos pantallas diferentes.

Aaron Manso Simon (Barcelona)

Pues lo que voy a hacer es darte un passwords que te abrirá todas las puertas del juego sin complicarte la vida.

Triángulo (4 veces), X, Cuadrado, Triángulo (4 veces), Cuadrado, X, Triángulo, Círculo, Triángulo (3 veces), Círculo, Cuadrado, Triángulo, X, X, X, X.

Somos dos hermanos de Salamanca que tenemos una **Game Boy** y el juego **Bugs Bunny**. Nos gustaría que pusiérais algún truco en esta sección. Muchas gracias.

Rodrigo y Marcos Ayala (Salamanca)

Para seleccionar cualquier nivel de este *juego ve* a la pantalla de Passwords e introduce XHO2. Ahora saltarás directamente al nivel 80 pero pulsando en el mando dierccional Arriba o Abajo cambiarás al que quieras.

Hola, tengo el **Terminator 2-The Arcade Game** de **Super Nintendo** y la tercera fase no puedo pasármela no con el Action Replay II. ¿Podrías ayudarme? Gracias.

Juan Bernat (Castellón)

En cuanto estés en la pantalla del título pulsa Izquierda, Arriba, Derecha, Arriba, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Derecha, Abajo, Abajo. Si ha funcionado oirás una explosión. Verás que aparece una pantalla con las mejores puntueciones. Aquí debes pulsar Derecha, Arriba, Arriba, Izquierda, Derecha, Derecha, Derecha, Izquierda, Abajo, Abajo, Derecha, Arriba. Si escuchas otro sonido es que el truco ha funcionado. Ahora sólo te queda pulsar L + R una vez estés jugando para pasar de nivel.

Hola amigos. Me llamo Alex y os pido urgentemente todos los trucos (pero todos) del **Street Fighter Alpha** para **PlayStation**. Por favor, es súper urgente.

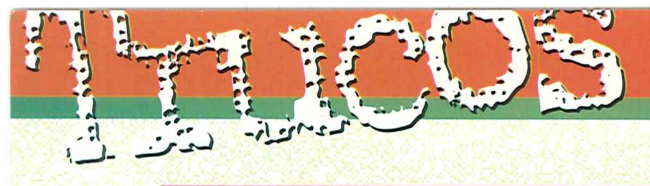
Alex Fernández (Barcelona)

No te podemos dar todos los trucos pero sí te puedo decir como jugar con Akuma. En la pantalla de selección de personajes ilumina la "?" y presiona L2. Sin soltarlo pulsa Izquierda, Izquierda, Izquierda, Abajo, abajo, Abajo, Cuadrado+Triángulo.

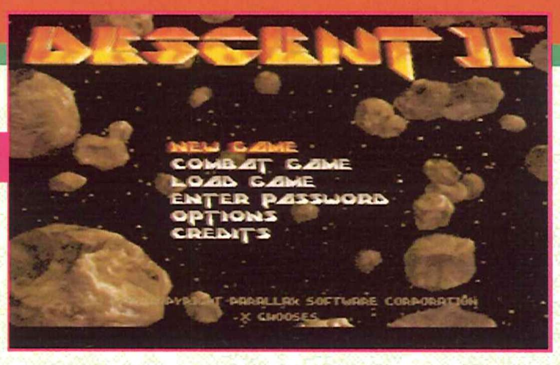
Hola, soy José M. López Perales y me gustaría saber trucos para **Aladdin** y para **Dragon Ball Z** Pal para **Mega Drive**. Muchísimas Gracias.

José Manuel López Perales (Córdoba)

Sintiéndolo mucho las normas son claras: sólo un truco por carta así que toma nota sobre el truco de Aladdin. Enciende la consola y ve a la pantalla de opciones. Una vez aquí pulsa A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B. Accederás a una pantalla donde podrás seleccionar de todo y más.



Descent II





PLAYSTATION

- Todo lo que puedas pedir y más:

No podrás decir que no te damos los mejores trucos de tus juegos preferidos y esta lista seguro que cumple todos tus deseos. Pulsa el código que más te interese mientras estés jugando, pero nunca con el juego pausado.

Armas, energía y escudo: CUADRADO, TRIANGULO, CIRCULO, CUADARDO, TRIANGULO, CUADARDO, X, CUADARDO, CIRCULO, TRIANGULO, CUADARDO, X.

Todas las llaves: CUADARDO, TRIANGULO, X, TRIANGULO, CIRCULO, TRIANGULO, X, TRIANGULO, X, TRIANGULO, CUADARDO, X.

Invencibilidad: TRIANGULO, X, TRIANGULO, CIRCULO, X, TRIANGULO, CUADARDO, X, TRIANGULO, X, CIRCULO, TRIANGULO.

Capa: X, TRIANGULO, CIRCULO, CUADARDO, CIRCULO, TRIANGULO, CUADARDO, X, TRIANGULO, X, TRIANGULO, CIRCULO.

Escudo: TRIANGULO, X, CIRCULO, CUADARDO, CUADARDO, X, CIRCULO, TRIANGULO, CUADARDO, X, CIRCULO, CUADARDO.

Wingnut: TRIANGULO, CUADARDO, CIRCULO, TRIANGULO, X, CUADARDO, TRIANGULO, CIRCULO, CUADARDO, TRIANGULO, X, CIRCULO.

Turbo: TRIANGULO, CUADARDO, CIRCULO, X, CUADARDO, X, CIRCULO, CUADARDO, TRIANGULO, CIRCULO, X, X.

Vidas extra: TRIANGULO, X, CUADARDO, CIRCULO, TRIANGULO, X, CUADARDO, X, CIRCULO, X, TRIANGULO, CIRCULO.

Disparo lento y movimiento rápido de los Robots: TRIANGULO, X, CUADARDO, CUADARDO, TRIANGULO, CIRCULO, CUADARDO, X, CIRCULO, CUADARDO, TRIANGULO, CIRCULO.

Colores: TRIANGULO, X, CIRCULO, TRIANGULO, CUADARDO, CIRCULO, X, TRIANGULO, X, TRIANGULO, CIRCULO, X.

Modo Acid: CUADARDO, TRIANGULO, CIRCULO, CUADARDO, TRIANGULO, CUADARDO, X, TRIANGULO, X, TRIANGULO, CIRCULO, X.

Todas las llaves y niveles abiertos: TRIANGULO, CUADARDO, CIRCULO, X, TRIANGULO, CUADARDO, TRIANGULO, X, TRIANGULO, CUADARDO, X, CIRCULO.

Accesorios: CUADARDO, TRIANGULO, CIRCULO, X, X, TRIANGULO, CUADARDO, X, CIRCULO, CUADARDO, CIRCULO, X.

¡Hello Minnie!: X, CIRCULO, X, CIRCULO, X, CIRCULO, X, CIRCULO, X, CIRCULO, X, CIRCULO.

Sonic Jam



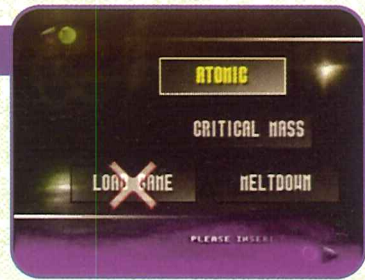
SEGA SATURN

- Códigos:

Chicos, a este ritmo nos van a dejar sin trabajo, ¿qué porque lo digo?; pues es sencillo, esta nueva versión del conocido Sonic incorpora la posibilidad de conocer los trucos de sus antecesoras sin necesidad de busar entre las páginas de las revistas. En el mundo 3D Sonic hay versiones 3D de cajas de energía de los juegos anteriores. Si andas encima de uno de ellos y presionas A, Sonic leerá un código en la caja. Hay varias cajas diferentes con códigos escondidos.



Extreme G





NINTENDO 64

- Más, queremos más:

Los más impacientes de nuestros lectores leen esta sección antes que ninguna para encontrar la solución a todos sus problemas.

Comprendemos que esto es importante pero no se os puede pasar por alto que algunas veces os damos trucos como este que permiten mejorar desde el primer momento las opciones de juego. Usa el siguiente password 81GGD5 para activar el truco que te permitirá acceder sin ninguna complicación a todos los circuitos y vehículos de este cartucho.

Nightmare Creatures

PLAYSTATION

- Menudo susto:

Los amantes de las criaturas extrañas estarán encantados con este juego pero lo estarán más todavía con el truco que ahora os proponemos por que os permitirá jugar con una rata gigante como personaje en lugar de los dos habituales protagonistas. Pulsa IZQ., ARRIBA, X, CUADRADO, ABAJO, TRIANGULO, CUADRADO, ABAJO, en la pantalla de passwords. Os daréis cuenta al comenzar el juego que además de esto dispondréis de más ventajas que os harán la vida más sencilla. ¡A disfrutar se ha dicho!





CONCURSO

DUKE NUKEM

¡¡SORTEAMOS!! 20 JUEGOS Y MUÑECOS DE DUKE NUKEM

La ciudad ha sido tomada por una legión de aliens y sólo tú puedes acabar con ellos. Pero, tranquilo, de momento no es necesario que saques tu artillería. Nos basta con que averigües las respuestas a estas sencillas preguntas. Si aciertas, entrarás en el sorteo de 20 juegos de «Duke Nukem» para PlayStation o Nintendo 64 y de 20 muñecos articulados.



Puedes elegir el formato que prefieras: PlayStation o Nintendo 64.

BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación con sus datos.
2. De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán **veinte**, que serán premiadas con un cartucho de "Duke Nukem 3D" o "Duke Nukem 64", en el formato que elija cada ganador, y un muñeco articulado. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el día **26 de diciembre de 1997 al día 30 de enero de 1998.**
4. La elección de los ganadores se realizará el día **2 de febrero de 1998** y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de marzo de la revista Hobby Consolas.
5. Los datos contenidos en el cupón serán tratados automatizadamente por New Software Center o aquellas personas físicas o jurídicas designadas por ella, para que lleven a cabo la tramitación o gestión de datos y la posterior identificación a su fichero o ficheros automatizados para comunicarse con los participantes en un futuro. El participante tendrá derecho a acceder a estos ficheros así como a corregir su contenido simplemente haciéndolo saber a New Software Center por correo certificado.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: NEW SOFTWARE CENTER y HOBBY PRESS.

Preguntas:

1. **¿A qué género corresponde este juego?**
   a) Deportivo. b) Plataformas. c) Shoot´em up.
2. **¿En qué ciudad se desarrolla la acción?**
   a) Los Angeles. b) Tokio. c) Móstoles.
3. **¿Con cuál de estas tres armas contamos para acabar con los aliens?**
   a) Un tirachinas. b) Una metralleta. c) Un sable.



CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre NACHO

Apellidos PINTO CARBONELL

Calle JUAN RAMÓN JIMENEZ Nº 13

Localidad PLASENCIA

Provincia CÁCERES

Edad 14 C. Postal 10600 Teléfono 927-413728

Las respuestas correctas son: 1: Shoot 'em up

2: Los Angeles 3: Una metralleta

El formato que elijo para el juego es: N64 ☐ PSX ☒

Envía este cupón, debidamente rellenado a: HOBBY PRESS, S. A. Hobby Consolas. Apartado de correos, 400. 28100 Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre: Concurso «Duke Nukem 3D».



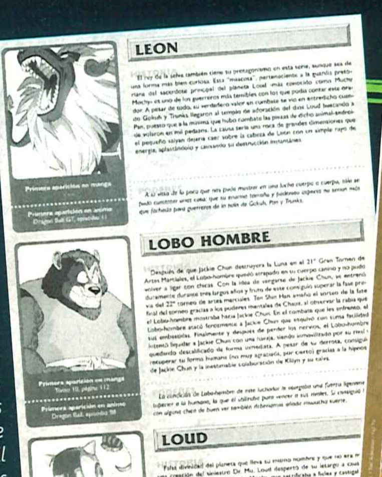
Este mes, coincidiendo con las fechas navideñas, vamos a dedicar el Otaku Manga a algunas de las publicaciones españolas y japonesas que rondan por las librerías y que nos servirán de relax para este corto espacio de vacaciones y como ideas cara a un posible regalo de Reyes.

Navidades Manga

Villancicos



Cada año se entonan las canciones típicas navideñas, tanto en español como en inglés. ¿Imagináis las caras de vuestros amigos y familiares si os aprendieseis algún villancico típico, pero en japonés? Para ello contáis con 3 CDs: el "Merry Christmas!" de Sailor Stars, el "Christmas for You" de Sailor Moon y el "Ryo Oh Ki Christmas Album" de Tenchi Muyo. Unos artículos curiosos muy apropiados para la Navidad.



LEON

LOBO HOMBRE

LOUD

Estructurado en pequeñas fichas este práctico libro pasa revista a todos los personajes de la serie Dragon Ball comprendidos entre la L y la Z. Si no tenéis el no lo dudéis: haceos con los dos sin tardar.



Indispensable

Todo fan de Dragon Ball debe saber que recientemente se puso a la venta la segunda parte de la guía de personajes de Dragon Ball, editado por el Estudio Inu. En las 64 páginas de que consta el diccionario, encontraremos a todos aquellos personajes que hicieron aparición por Dragon Ball, Z o GT, y cuyos nombres se comprendían entre la L y la Z.

Su precio es de 825 pesetas, y si aún no teníais la primera parte, os aconsejo que os compréis las dos, pues en datos sobre los personajes de la serie es lo mejor publicado hasta el momento en español.

Novedades niponas

Aquí os muestro algunos de los volúmenes de importación que se dejaron ver por Barcelona, todos ellos directamente relacionados con los videojuegos y que sin duda pueden ser grandes regalos navideños. Nos enamoréis de todos, porque aún os tiene que quedar dinero para pegar un repaso a las novedades editadas en España... y hay un buen montón.

Street Fighter III: Gamest Anthology

Coincidiendo con el lanzamiento en Japón del "Third Impact" de Street Fighter III se han puesto a la venta varios tomos sobre esta saga. Este que nos ocupa es el Comic Anthology de la editorial Gamest. Como muchos sabréis, Gamest edita la revista japonesa sobre arcades más importante del mundo oriental. Además, cuenta con una revista mensual de mangas sobre videojuegos que luego son recopilados en tomos. A lo que íbamos. SFIII Comic Anthology - Gamest- cuenta con 24 historias cortas de una calidad gráfica en su mayoría muy alta, y unos guiones con ligeros toques humorísticos. Tiene además 5 ilustraciones a color, de las cuales 2 son buenísimas.



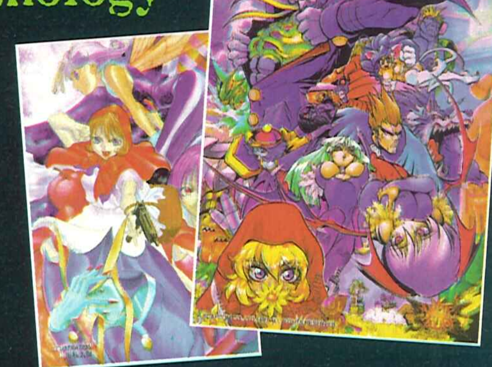
La calidad de dibujo de este volúmen le hace muy recomendable para todos los seguidores de la saga a los que nos les importe el idioma, claro.

Street Fighter III: Shounen oh Anthology

El segundo volumen recopilatorio pertenece a "Shounen Oh Comics", editorial que centra sus publicaciones, al igual que Gamest, en el género de los videojuegos de lucha. Lo que no es de extrañar, ya que es el género que más motiva a los japoneses a dibujar, creando chistes, historias cortas e ilustraciones sobre cualquier luchador.

En el tomo podemos encontrar 9 ilustraciones y 13 historias con tramas bastante más serias que en el editado por Gamest. Los ilustradores son en general muy buenos, y eso me hace decantarme por este tomo a la hora de elegir entre los dos.

Vampire Hunter: Gamest Anthology



Primer tomo que pasa por mis manos basado en las entregas 3 y 4 de la saga más oscura de Capcom. 8 ilustraciones a color y 15 historias componen las 162 páginas de este tomo.

Los dibujantes de este tomo son bastante mejores que los de los volúmenes de Street Fighter III, y los guiones son mas serios. Pertenece a la editorial Shinseisha, dentro de su colección de mangas de "Gamest". Os he de advertir que no es tan fácil de encontrar como los otros.

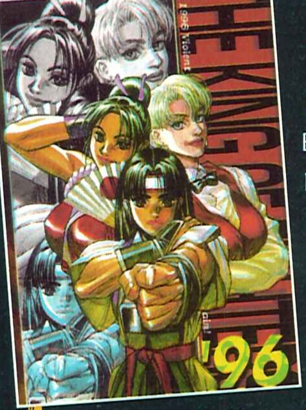
Neo Geo Fighters



Este es un tomo recopilatorio de historias cortas, pero con la particularidad de que todas pertenecen a una tal Sara Yamaguchi. Su estilo de dibujo plasma caras divertidas en los personajes más famosos de todas las sagas de SNK, quienes son protagonistas de las 10 historias aquí incluidas. También cuenta con 6 ilustraciones a color, 2 historias con algunas páginas igualmente a color, y varias páginas de tiras cómicas (en resumidas cuentas, un tomo bastante completo).

La casa que ha editado este tomo es Hobby Japan Comics, editorial creadora de la principal revista japonesa de maquetas, Hobby Japan.

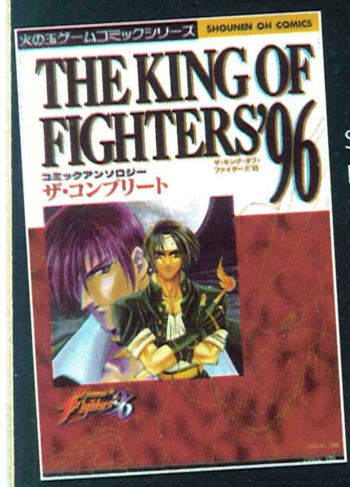
K.O.F. '96: Anthology Comic



Este segundo volumen de KOF'96 tiene la particularidad de contar entre sus ilustradores con dos grandes mangakas conocidos por cualquier otaku. El primero es Nobuteru Yuki (diseñador de "Record of Lodoss War", entre otras muchas series), encargado de ilustrar la portada del tomo, y el segundo es Hiroyuki Utatane (autor del manga "Tentaciones" y Seraphic Feater"), al cual encontraremos entre los autores de las ilustraciones interiores.

Por lo demás, tenemos 13 historias que hacen un total de 150 páginas, en una edición que ningún fan de SNK debe dejar escapar. Se edita bajo el sello "Movic", que cuenta con otras recopilaciones de historias basadas en "Evangelion".

K.O.F.'96: The Complet



Sobre la penúltima entrega de la saga King of Fighters pocos son los tomos que han llegado a las librerías especializadas españolas. Este primero tomo, cuyo nombre completo es "The King of Fighters '96 Comic Anthology: The Complet", recoge 14 historias cortas con toques de humor, 8 páginas de pasatiempos en plan de broma (y en plan japonés, que no se olvide), y 8 ilustraciones a todo color. 180 páginas muy bien aprovechadas con contenido de lujo. Es más fácil buscar este tomo en tiendas de Barcelona.



Novedades en el mercado español

¿Quién dijo que el boom del manga estaba decreciendo? Las novedades editoriales presentadas en el "III Salón del Manga" demuestran lo contrario, y como prueba de ello aquí os comento las nuevas colecciones aparecidas en formato tomo (esto quiere decir con más de 150 páginas), dejando a un lado las publicaciones divididas en fascículos por falta de espacio (haceos a la idea). Por cierto, no os enamoréis de todos los títulos porque entonces tendréis que pedir un préstamo al banco.

Patlabor



Desde hace ya unos años, los otakus vienen pidiendo la publicación de Patlabor, una obra que ya ha aparecido en nuestro país en forma de dos películas de animé.

Patlabor es la historia de un grupo especial de policía que posee dos nuevos modelos del robot policía Ingram "AV98". Estos poderosos robots son pilotados por Noa Izumi,una alocada chica, fanática de los robots y el cascarrabias Isao Ota. Patlabor, obra de Masami Yuuki, es una de las mayores apuestas de Planeta en España, y por su calidad y formato se va a meter al público en el bolsillo.

Judge, juez de las tinieblas.

Este es un fascinante manga que vió la luz como un primer y único fascículo allá por el año 95. Un fallo en la portada en el que no se indicaba "para adultos" hizo que se cancelase la colección y tras estos dos años, "El juez de las tinieblas" ha reaparecido en forma de libro de 255 páginas, donde se recopila toda la obra.

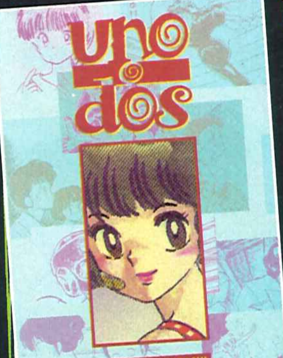
Ohma es un tipo corriente, que lleva una vida normal, pero cuando se cometen injusticias, se convierte en el "Juez de las Tinieblas", un fiscal del más allá que regresa de entre los muertos para imponer castigos despiadados. El guión es muy bueno, y en ocasiones algo fuerte por su gran uso de violencia, como sabrán los que disfrutaron del animé. No os decepcionará.

Macross 7: Trash

Otra de las nuevas colecciones en tomos de la línea Gran Volumen es uno de los nombres más emblemáticos del manga.

Macross ha contado hasta la fecha con innumerables sagas, versiones y entregas. Macross 7 es de todas ellas la que más diferencias opone al resto destacándose principalmente por que las batallas interplanetarias entre mechas (robots inmensos) dejan de ser la base de la historia, centrándose en los problemas de los personajes y sus relaciones personales. La historia tiene como protagonistas a Shiba, un chico de carácter fuerte que topa con Midoh, una chica que le hará cambiar el rumbo de la guerra con los alienígenas...Recomendado para los amantes del manga en general.

Uno o Dos



A Rumiko Takahashi la conocemos de sobra por obras como "Lamu" o "Ranma 1/2". Cada una ellas acaba convirtiéndose en un clásico y este tomo titulado "Uno o Dos" lleva el mismo camino. Rumiko realiza historias cortas para descansar de sus largas series, y este tomo es una recopilación de ellas. Contar el argumento de sus nueve historias sería chafaros la trama, así que sólo os diré que es lo mejor que he leído hasta ahora de Rumiko.

Appleseed

Este título es de sobra conocido por los otakus españoles, gracias al animé editado por Manga Video, y al manga de Planeta-Agostini. Lo que ahora tratamos es un tomo recopilatorio con la primera saga completa. Bio-humanoides, chicas increíbles, policías implacables y terroristas imparables forman (como ya es habitual en las tramas de Masamune Shirow, su autor) el argumento de Appleseed. Recomendado para quienes no tuvieron la oportunidad de comprarse la serie en fascículos.



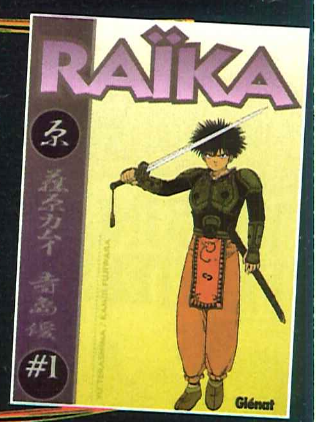
Chirality

El autor de "Chirality", Satoshi Urushihara es considerado como uno de los mayores gurús de la ilustración erótica, pero el estilo gráfico deja claro que la ilustración no es su única virtud.

Chirality nos sitúa en un futuro dominado por pequeños parásitos mecánicos que se introducen en organismos vivos que transforman y destruyen. Pertenece a la colección Gran Volumen de Norma Editorial y es muy recomendable.

Raika

Fue uno de los lanzamientos inesperados del "III Salón del Manga". De entrada, la basteza del diseño y su precio (casi 2.000 ptas) echa para atrás, pero tras leer una parte del tomo podemos comprobar que se trata de un manga muy especial de dibujo claro y guión adictivo en el que se dan cita ninjas, samurais y todo el elenco de criaturas que suelen aparecer en el género medieval japonés, pocas veces traducido en España.



Nada más. Os aseguro que de poder comprar varias de las cosas que aquí se comentan, tendréis entretenimiento para estas Navidades de sobra.

Meryy Kurisumasu!!

Matta 1997!!

Gran Maestro de las Artes Parciales


DIVER tienda
TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:
CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACEN:
TELEFONO: (95) 261 25 44
Fax: (95) 228 08 50
http://www.divertiendas.com
LA PAZ (956) 76 89 46
Clavel, 43 - LA LINEA (CADIZ)
AL CINE (95) 286 11 00
Jacinto Benavente, 11 - MARBELLA (MALAGA)
EL TORCAL (95) 235 54 06
José Palanca, 1 Urb. El Torcal - MALAGA
MAVI 1 (95) 234 70 58
Paseo de los Tilos, 39 - MALAGA
SANTUTXU (94) 473 47 15
Trv. Iturriaga, 4 - SANTUTXU (BILBAO)
FRANJU (95) 229 75 00
A. Carrillo de Albornoz, 6 - MALAGA
CARTAGENA (968) 12 16 78
Paseo Alfonso XIII, 66 - CARTAGENA
ALCALA HENARES (91) 889 38 90
Marqués de Alonso Martínez, 9
ALCALA HENARES (MADRID)
GUADALAJARA (949) 26 46 09
Constitución, 13
AZUQUECA HENARES (GUADALAJARA)
LA CORUÑA (981) 24 01 23
San Jaime, 30 - LA CORUÑA
NUEVAS APERTURAS:
FUENGIROLA (95) 247 45 74
Juan Gómez Juanito, 7 - FUENGIROLA (MALAGA)
OVIEDO (98) 524 44 88
Padre Aller, 9 (Vallobín) - OVIEDO
LOGROÑO (941) 22 10 08
Pepe Maguregui, 2(Entrada C/ Huesca)- LOGRONO
HUELVA (959) 24 09 81
Ginés Martín, 7 - HUELVA
TERRASSA (93) 788 35 56
Rambla d'Egara, 112 - TERRASSA (BARCELONA)
TOMELLOSO (926) 50 66 04
Pintor López Torres, 19 - TOMELLOSO (C. REAL)
SEVILLA
C/ Sol, 6 - SEVILLA
AXARQUIA (95) 254 28 52
Cno de Malaga, 10 - VELEZ-MALAGA
RONDA (95) 287 08 80
José María Castelló, s/n - RONDA (MALAGA)
ESTRENOS (958) 29 40 07
Emperatriz Eugenia, 24 - GRANADA
NINSEGATI (957) 49 02 62
Valdés Leal, 1 - CORDOBA
FRAMA (956) 66 98 56
Castelar, 53 - ALGECIRAS (CADIZ)
CASABLANCA (95) 229 76 97
Av. Juan S. El Cano, 156 - MALAGA
CIUDAD REAL (926) 25 33 36
Cuchillería, 3 - CIUDAD REAL
DIABLITO (95) 244 06 71
Av. Constitución s/n Ed. Gavilán
ARROYO DE LA MIEL (MALAGA)
VIGO (986) 24 18 70
Médico José Mato, 3 Avda. Florida - VIGO
SERVICIO A DOMICILIO
DISPONIBLE EN CD - ROM
SEGA SATURN
SEGA SATURN, TOMB RAIDER+CONTROL PAD
24.900
SEGA SATURN + CONTORL PAD
19.900
6 PLAYER ADAP. 6.490
ARCADE RACER 9.990
VIRTUAL STICK 6.990
CONTROL PAD 3.990
CABLE RF 4.990
BACKUP MEMORY 7.990
ATLANTIS 8.990
BUST A MOVE 3 6.990
COMMAND & CONQUER 6.490
CROC 8.990
DEF CON 5 OFERTA 3.990
DISCWORLD 2 8.990
DOOM 7.990
DRAGON BALL Z 7.990
DRAGON FORCE 8.990
HEXEN OFERTA 4.990
DUKE NUKEM 8.990
EARTH WORTH JIM 2 OFERTA 3.990
ENEMY ZERO 8.990
F. MEGAMIX 8.990
FIFA 98 8.990
MAXIMUM FORCE 6.990
KARTS 8.990
KING OF F. 95 8.990
LAST BRONX 8.990
MADDEN 98 8.990
MARVEL SUPER HEROES 7.990
MORTAL K. TRILOGY 6.490
MUNDO PERDIDO 8.990
NBA ACTION 98 8.990
NHL HOCKEY 98 8.990
NIGHT OFERTA 3.990
WIPE OUT 2097 8.990
PANDEMONIUM 8.490
QUAKE 8.990
RESIDENT EVIL 8.990
SHINING WINDOW OFERTA 4.990
SKELETON WARRIOR OFERTA 3.990
SONIC JAM 8.990
SONIC R 8.990
STEEP SLOPE SLIDERS 8.990
SUPER P. FIGHTER 2 5.990
TOMB RAIDER 5.990
TOURING CAR 8.990
WARCRAFT II 8.990
WORLD WIDE SOCCER 98 8.990
SAN FRANCISCO RUSH 13.490
TOP GEAR RALLY 14.490
DIDI KONG RACING 8.990
LAMBORGHINI 13.990
EASY 64 3.990
TURBO 64 4.990
NINTENDO 64 + CONTROL
28.900
007 GOLDEN EYE 8.490
BLAST CORPS 9.990
BOMBERMAN 64 8.490
CLY FIGHTER 64 13.990
DUKE NUKEM 13.490
DOOM 64 13.490
EXTREME G 13.490
FORMULA 1 POLE POSITION 12.490
GRETZKY'S 3D HOCKEY 13.990
HEXEN 64 12.990
INT. S. SOCCER PRO 13.490
KILLER INSTICT GOLD 8.990
LYLAT WARS + RUMBLE PAK 10.490
MISCHIEF MAKERS 8.490
MACE. THE DARK AGE 13.490
MORTAL KOMBAT TRILOGY 13.990
M.R.C. 13.490
NFL Q. CLUB 98 13.490
FIFA 98 CONSULTAR
STAR WARS 10.490
SUPER MARIO 64 9.490
SUPER MARIO KART 9.490
TUROK 9.990
WARGODS 12.490
WAVE RACE 64 9.490
*LAS PROMOCIONES Y OFERTAS SON LIMITADAS HASTA FINAL DE EXISTENCIAS
*PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

*LAS PROMOCIONES Y OFERTAS SON LIMITADAS HASTA FINAL DE EXISTENCIAS

*PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

PlayStation

PLAYSTATION, CONTROLLER + DEMO — 22.900

VOLANTE + PEDALES — 12.990

PLAYSTATION, 2 CONTROLLER + MEMORY CARD — 26.900

- JOYSTICK — 9.990
- ANALOG CONTROLLER — 4.500
- RATON — 3.700
- BOLSA + CONTROL + MEMORY — 6.250
- RFV — 3.500
- CABLE RGB — 2.490
- MULTIPAD — 5.500
- ARCADE STICK — 9.500

- DRAGON BALL. FINAL BOUT — 9.490
- FINAL FANTASY VII — 7.990
- RED ALERT — 7.490
- RESIDENT EVIL DIRECTOR`S CUT — 6.490
- FIFA 98 — 7.990 (CON BALON FIFA DE REGALO)
- NIGHT MARE CREATURES — 6.990




- ACE COMBAT 2 — 7.490
- AGENT ARMSTRONG — 7.990
- ACTUA SOCCER — OFERTA 3.990
- ACTUA SOCCER II — 7.990
- AIR COMBAT — OFERTA 3.990
- ALIEN TRILOGY — OFERTA 3.990
- BATTLE SPORT — 7.990
- BATTLE STATIONS — 7.490
- BED LAM — 6.490
- BROKEN SWORD — 6.490

- BROKEN SWORD II +RATON — 9.490
- BUST A MOVE 2 — OFERTA 3.990
- CASTLEVANIA — 8.900
- CRASH BANDICOOT II — 7.490
- COLONIC WARS — 7.490
- COMMAND & CONQUER — 6.990
- COOLBOARDERS — 6.990
- CRITIC DEPTH — 6.990
- CROC — 7.490
- CRYPT KILLER — 8.990





- DESTRUCTION DERBY — OFERTA 3.990
- DESTRUCTION DERBY 2 — 7.490
- DEVIL´S DECEPTION — 8.990
- DISC WORLD II +RATON — 9.490
- DRAGON BALL Z — 8.990
- DRAGON HEARTH — 8.990
- DUKE NUKEM — 8.490
- EL MUNDO PERDIDO — 7.990
- EXHUMED — 7.990
- FADE TO BLACK — OFERTA 3.990




- FANTASTIC FOUR — 8.990
- FATAL FURY — 6.490
- FELONY — 7.990
- FIGHTING FORCE — 7.990
- FORMULA 1´97 — 7.490
- FROGGER — 7.990
- G POLICE — 7.490
- HERCULES — 7.990
- INT. S. SOCCER PRO — 8.990
- JET RIDER — 6.490








- JUNGLA DE CRISTAL — 7.990
- KING OF FIGHTER 95 — 6.490
- KURUSHI — 6.490
- LETHAL ENFORCES — 8.900
- LOADED — OFERTA 3.990
- MADDEN 98 — 8.490
- MAGIC — 8.990
- MARVEL SUPER HEROE — 7.990
- MAXIMUM FORCE — 6.990
- MDK — 7.490






- M. K. MYTHOLOGIES — 6.990
- MEGAMAN X3 — 6.990
- MICROMACHINE V3 — 9.990
- MONOPOLI — 6.490
- MOTO RACER — 7.490
- MONSTER TRUCKS — 7.490
- NAMCO MUSEUM 5 — 6.490
- NASCAR 98 — 7.490
- NBA LIVE 98 — 7.990
- NEED FOR SPEED 2 — 7.990



- NHL 98 — 7.990
- NHL Q. 98 — 8.990
- NUCLEAR STRIKE — 7.990
- ODDWORLD — 8.490
- OVERBLOOD — 7.990
- OVERBOARD — 7.490
- PANDEMONIUM 2 — 8.990
- PARRAPA THE RAPPER — 6.990
- PGA TOUR 98 — 7.490
- PERFECT WEAPON — 7.990





- PHYCHIC FORCE — 8.990
- PORSCHE CHALLENGER — 6.490
- POWER SOCCER 2 — 7.490
- RAGE RACER — 6.990
- RALLY CROSS — 6.490
- RAPID RACER — 7.490
- RAMPAGE — 6.990
- RAY STORM — 6.490
- RAY TRACER — 6.490
- RAY MAN — OFERTA 3.990



REBEL ASAULT 2 8.990
RESIDENT EVIL 5.490
RIDGE RACER OFERTA 3.990
RIDGE RACER REVOLUTION 3.990
ROAD RASH OFERTA 3.990
7.490
7.490
6.490
6.490
7.990
STAR GLADIATOR OFERTA 3.990
4-4-2 SOCCER 7.990
STREET F. ALPHA 2 5.990
STREET F. EX PLUS 7.490
SUIKODEN 8.490
S. PUZZLE FIGHTER 2 5.990
TEKKEN OFERTA 3.990
TEKKEN 2 7.990
TENIS ARENA 8.990
TENKA 7.490
TEST DRIVE OFF ROAD 8.990
TIGERSHARK 6.990
TETRIS PLUS 8.490
THE NOTE 7.490
TIME CRISIS 11.900
TOSHINDEN OFERTA 3.990
TOSHINDEN 3 7.490
TRANSPORT TYCOON 7.490
TOTAL NBA 97 6.490
TEST DRIVE 4 7.990
TOMB RAIDER 2 8.490
TRUE PINBALL OFERTA 3.990
V-RALLY 7.490
VANDAL HEARTS 8.990
WARCRAFT II 7.490
WARGODS 7.990
WILLIAM ARCADE 6.990
WIPE OUT OFERTA 3.990
XEVIOUS 3D 6.490
Z 6.990
GAME BOY
GAME BOY · TETRIS · S.MARIO LAND 12.990
BATMAN 2 OFERTA 3.990
CASPER 6.990
CASTELVANIA LEGENDS 5.990
DAFFY DUCK OFERTA 4.490
D. K. LAND OFERTA 3.990
D. K. LAND 3 5.590
FIFA 98 6.490
GAMEBOY POCKET COLORS 8.990
GREMLINS 2 OFERTA 3.990
HERCULES 5.590
JAMES BOND 5.990
JOROBADO 5.990
K.OF FIGHTER 5.890
KILLER INSTICT OFERTA 3.990
L TUNES 4.490
LAMBORGINI 4.990
LIBRO SELVA 4.490
LUCKY LUKE 5.990
MARIO LAND 2 OFERTA 3.990
MORTAL K. I - II 4.990
REY LEON 4.490
SPEEDY GLEZ. 4.990
SUPERMAN 5.990
SOCCER 5.490
ST. FIGHTER 2 5.590
STAR WAR OFERTA 3.990
SPY v SPY 5.990
TINTIN 5.490
TETRIS PLUS 5.590
TOSHINDEN 5.890
TUROK 5.990
WAVE RACE 5.990
ZELDA OFERTA 3.900
MEGA DRIVE
EL MUNDO PERDIDO 9.490
BONKER OFERTA 3.990
COMIX ZONE OFERTA 4.490
ECCO OFERTA 3.990
CLASSIC COLLECTION 4.990
FIFA 98 7.990
GAUNTLET 3.990
INT S. DELUXE OFERTA 4.990
LAST BATTLE OFERTA 2.990
LIGHT CRUSADER OFERTA 3.990
MEGA BOMBERMAN 4.990
MICRO MILITARY 7.990
PETE SAMPRAS OFERTA 4.990
PINICHIO 5.990
QUACKSHOT CASTLE OF ILUSION 4.990
SKELETON 4.490
SONIC 3D 8.990
SONIC COMPILATION 4.990
SONIC & KNUCKLES 4.990
SUBTERRANIA OFERTA 3.990
TIME KILLER OFERTA 4.490
SUPER NINTENDO
SUPER MARIO STAR PACK 16.990
D. KONG 3 9.490
LUCKY LUKE 10.490
I.S.S. DELUXE
PRECIO PROMOCION
FIFA 98 7.990
MARVEL SUPER HEROES 9.990
EARTH W. J. 2 OFERTA 3.990
ILUSION OF TIME OFERTA 5.990
KILLER INSTINCT OFERTA 6.990
LEGEND ZELDA OFERTA 4.990
LIBRO SELVA OFERTA 6.990
LOST VIKING 2 7.990
D. K. COUNTRY OFERTA 5.990
LOS PITUFOS 2 9.990
REVOLUTION X OFERTA 2.990
REY LEON OFERTA 6.990
STAR WARS 6.490
STREET FGT. 2 OFERTA 5.990
SUPER TENNIS 4.990
TERRANIGMA 4.990

NOVEDAD EN ESPAÑA

TOP SKATER

ALUCINA CON EL MONOPATÍN

Parece que la imaginación de los programadores no tiene límites. Hemos visto simuladores de esquí, de snowboard, de motos acuáticas y hasta de bicicletas voladoras. Pues bien, ahora la última locura de Sega se presenta en forma de simulador de ¡monopatín!

Ya sabéis que esta modalidad tuvo sus seguidores en nuestro país hace unos cuantos años, pero es en USA donde todavía se puede ver a un buen puñado de chicos que parecen de goma realizando auténticas virguerías con estas tablas móviles.

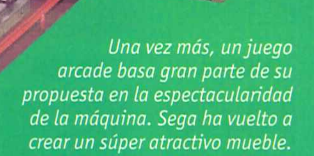
Y es precisamente este aspecto del "skating", el de las acrobacias espectaculares y los saltos imposibles, el que ha recogido Sega para su juego.

El jugador debe escoger entre seis personajes, cada uno con sus particulares habilidades, y embarcase en uno de los dos recorridos, principiante y experto, que contiene el juego. El objetivo es ir cumpliendo todos los tiempos de paso, mientras se sortean todo tipo de obstáculos y se intentan realizar las más arriesgadas piruetas para conseguir unos pocos segundos o puntos en el marcador. El caso es que se puede intentar completar el recorrido sin más, o bien arriesgar en los saltos para hacer espectaculares malabarismos que ayuden a ganar tiempo y permitan acabar el circuito de manera más desahogada.

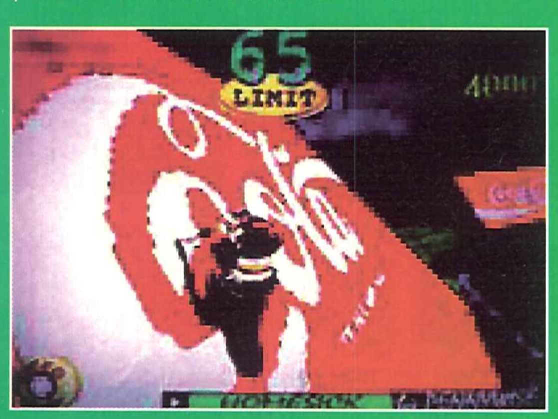
A parte de la gran calidad gráfica de las imágenes, el gran aliciente del juego es el extra móvil y súper manejable monopatín, que permite a los jugadores realizar todo tipo de movimientos con diferentes combinaciones de giros de tobillos, rodillas y caderas, simulando a la perfección el manejo de estos skates en la vida real. No perdáis ni un sólo segundo en ir a probarlo al salón arcade más cercano.







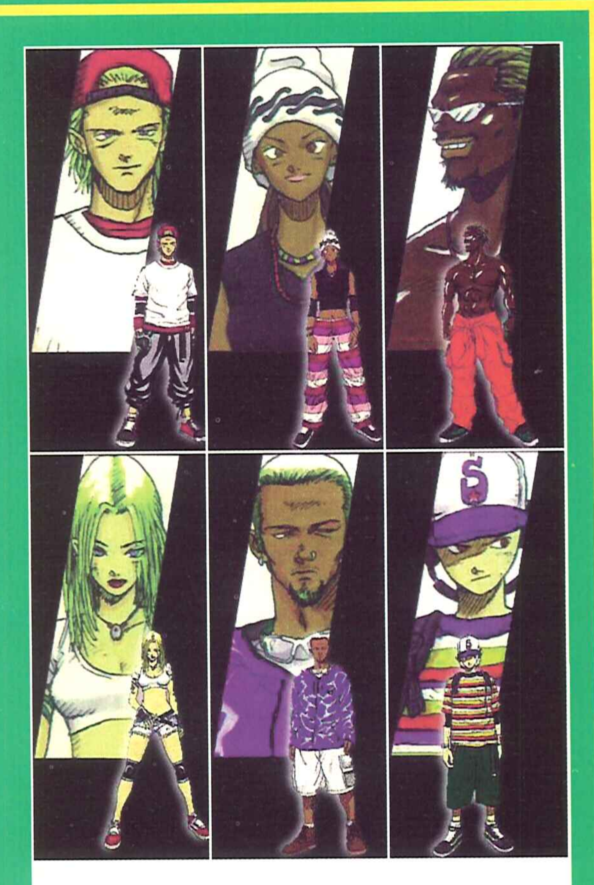
Una vez más, un juego arcade basa gran parte de su propuesta en la espectacularidad de la máquina. Sega ha vuelto a crear un súper atractivo mueble.







Los programadores de Sega han conseguido imitar con bastante fidelidad los movimientos que se realizan al montar sobre uno de estos skates. En la máquina es necesario realizar movimientos conjuntos de cadera, rodillas y tobillos para manejar la tabla, y sólo con gran habilidad y no poca prática conseguiréis dominarlo con las suficientes garantías como para realizar cualquier tipo de virguería acrobática.



LOS PERSONAJES

Estos son los seis personajes que podréis elegir para participar en el juego. Cada uno de ellos posee unas particulares características: algunos son mejores en los saltos, otros son más veloces...es cuestión de probar y ver quien es el que mejor se adapta a cada circuito.



Por supuesto, las imágenes que nos muestra la pantalla ya son por sí solas lo suficiente atractivas como para llamar la atención, pero además la sensación de velocidad está muy conseguida.



NOVEDAD EN JAPÓN

LE MANS 24



Tras el sensacional «Scud Race», el primer juego de coches para el Model 3, AM#3 acaba de completar y lanzar el Japón un nuevo "racing-game" que volverá a mostrar las excelencias de este nueva placa arcade de Sega.



Al parecer fue el mismísimo Mizuguchi el que comenzó el proyecto antes de crear su propio departamento AM Anex. Tras su marcha, los miembros de AM#3 decidieron continuar por su cuenta, y por lo que parece no han echado demasiado de menos al genial Tetsuya.

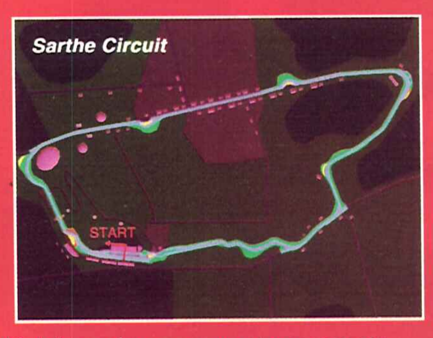


El juego presenta un aspecto imponente y además su planteamiento es de lo más interesante. Como su nombre indica, la prueba elegida son las famosas 24 horas de Le Mans, la carrera de resistencia más importante del mundo. Lógicamente, es inviable que ningún jugador pueda participar durante 24 horas (en parte porque podría acabar en la más absoluta ruina). La idea de AM#3 ha sido introducir un nuevo sistema que ellos conocen como "Free entry system": La carrera se está disputando constantemente, aunque ningún usuario esté participando, y cualquier jugador puede unirse a ella en cualquier momento. Esto significa que dependiendo del momento en el que un jugador entre en la competición, puede ser de día o de noche. En este último caso, el jugador sólo verá lo que los faros de su vehículo iluminen, en un efecto visual realmente digno de verse. La verdad es que este sistema está provocando que en Japón la gente espere al mejor momento del día (en el juego) para unirse a la carrera y tener más posibilidades de hacerse con la victoria.

La simulación ha llegado a tal extremo en este juego que no será fácil hacerse con el control de los vehículos. Los amantes de los deportivos podrán alucinar con modelos como MCLaren F1 GT, Porsche 911 GTI, Ferrari F40, Sauber Mercedes, Mazda 78 7B o el Nissan Nismo GT-R. Se ha incluido una opción para 6 jugadores simultáneos y 4 vistas a elegir.

Habrá que empezar a frotarse las manos porque el juego promete ser un auténtico bombazo. Si todo va bien, lo tendremos aquí en el primer tercio del 98.





En esta nueva demostración tecnológica del Model 3 de Sega volveremos a encontrarnos con una emocionante competición automovilística, pero con un planteamiento novedoso. Además, el jugador podrá escoger entre algunos de los deportivos más famosos del mundo.



Estas páginas están dedicadas a que manifestéis vuestras opiniones y comentarios libremente. Enviad las cartas a:

Hobby Press. Hobby Consolas.

C/ de los Ciruelos Nº 4. 28700. San Sebastián de los Reyes. Madrid.

Indicando en el sobre "Contrapunto".

Análisis de un poeta

De Pedro Mayoral Valdés

¡Atención! ¡Atención! En el 95 llega la
Saturn con gran devoción,
para mostrar al mundo sus juegos
de otra dimensión.
Pero llega la Play:
Es muy potente y de banda estridente.
En Sega hay confusión,
¿Cómo han podido los de Sony
sacar este "peazo" juguetón?
Sega y Sony empiezan a luchar
es una pelea que los dos pueden ganar.
Pero ¿qué veo en el horizonte?
Es Nintendo con su nuevo mastodonte.
Sega y Sony no le hacen ni caso
pues su lanzamiento no es hasta marzo,
pero ya verán con esos juegazos.
Un poco retrasadilla llega la Ultra.
En las compañías Sega y Sony
hay confusión.
¡Se les han reducido las ventas un mogollón!
Sony y Sega intentando atar cabos
ponen sus consolas
a un precio aún más bajo.
Y todavía sigue esta guerrilla
tan desastral que se parece
a la de Sánz y John Gaspar.

En defensa de Mario

De Gustavo

Quiero dirigirme a todos aquellos que, dominados por la envidia dicen que «Mario 64» es infantil y se dedican a desprestigiarlo. Tal vez tenga muchos colorines y mucha imaginación, pero no es infantil ni muchísimo menos. Porque «Mario 64» no es un videojuego cualquiera, sino una obra maestra, un mundo aparte donde todo es posible. Un mundo tan real como la vida misma y a su vez tan fantástico que te absorbe. Y es que hay momentos en que deseas desconectar de la realidad y sumergirte durante horas en él y escapar así de todo cuanto te rodea, y el único obstáculo entre tú y él es el televisor.

Es entonces cuando «Mario 64» se convierte en una especie de droga que te engancha desde la primera partida y descubres que te es imposible pasar un sólo día sin jugar.

Pese al tiempo que lleva ya a la venta, sigue siendo el mejor juego de la historia, y no lo ha superado ningún juego para ninguna consola. Creo que «Mario 64» se merece un respeto por parte de todos, niños y mayores, programadores y usuarios de todas las edades, porque es insuperable y sigue siendo el rey.

¿Qué pasa con los precios?

De José Alejandro García

Les envío esta carta expresando mi opinión sobre el precio de las novedades de PlayStation. Los considero un abuso porque ¿cómo puede tener justificación que la consola más vendida en nuestro país, con soporte CD, con el catálogo de juegos más amplio de juegos, que lleva 2 años en España y casi 3 en el resto del mundo tenga unos precios para las novedades tan caros como al principio de la vida comercial de esta consola? He aquí algunos ejemplos: «Tomb Raider 2», «Dragon Ball F.B.», «Fighting Force», «Toca Touring Car», «Castlevania» y un largo listado de novedades que en ningún caso bajan de las 7.990 y que llegan incluso a las 9.490. Me sorprende que todavía haya gente que presuma del precio de los juegos de PlayStation. Desde mi punto de vista, si un juego como «Final Fantasy VII», que reune todos los condicionantes que pueden llevar a un incremento del precio del juego respecto a la media (como son los tres CD´s que ocupa y el estar traducido al castellano) se vende a 7.490, entonces no hay motivo ni justificación para que ningún otro juego se venda a más de ese precio. Incluso las últimas novedades de Nintendo se están vendiendo a 7.990, y eso que el cartucho es mucho más caro.

> ***Si un juego como «FFVII» se vende a 7990 ptas no hay motivo para que ningún juego se venda más caro.***
>
> *José Alejandro garcía*

Recuerdo que las navidades del 96 se hablaba de bajadas en los precios de PlayStation, incluso alguna compañía llegó a anunciar que sus novedades saldrían en torno a las 5.000-6.000

ptas. y ahora, curiosamente en época de Navidad, las novedades sufren un incremento repentino de precios que lo sitúa más allá del límite de las 8.000 ptas. No lo entiendo, y no creo que el tema de las copias piratas sirva de justificante. Estamos en el mejor momento de la vida de esta consola, pero el precio es abusivo. A mi entender nos están timando, ya que un precio en torno a las 6.00 pts, es más que aceptable.

Con la calculadora en ristre.

De K.T.A.´97 como réplica a N.R.P. por su carta del número 74

Considero que, sobre el tema de la competencia que hay actualmente entre las consolas N64, PlayStation y Saturn, la mayoría de los comentarios son meras opiniones subjetivas basadas sobre todo en la consola que uno posee. Poca gente aporta datos, cifras, algo tangible que pueda hacernos optar por un sistema u otro. Tan sólo quiero exponer con un rápido ejemplo cómo el Señor N.R.P. está, a mi parecer, equivocado. Para este fácil ejercicio sólo he necesitado una calculadora y el número 74 de la revista Hobby Consolas. A continuación he agrupado todas las novedades con sus respectivas puntuaciones y he calculado un promedio de puntuación. La media de puntuación de las novedades de PlayStation es de 90, mientras que la de N64 es 88, 75. Vistos los promedios he llegado a las siguientes conclusiones:

- Los que afirman, como el señor N.R.P., que N64 tarda bastante en sacar juegos porque cuando lo hace son un "bombazo", están equivocados puesto que el juego bomba es en este caso «Goldeneye», y no supera en media al juego bomba de PlayStation: «Final Fantasy VII». Además, la media de puntuación de las novedades de PlayStation supera a la media de puntuación de las de N64.

- Cuando el señor N.P.R. dice que en PSX a veces te timan con juegos de 10.000 ptas, si nos fijamos tenemos el «F1 Pole Position», un juego que podríamos considerar un "timo" (precio no acorde con la calidad del juego) para los usuarios de N64 y el «Fighter Impact» para PSX en iguales condiciones.

Resumiendo, si hoy mismo quiero comprar un juego:

a) en el caso de poseer la PSX podré escoger entre 10 novedades, con una media de 90 de puntuación, entre las que hay un gran juego.

b) Si poseo la N64 sólo podré escoger entre las cuatro novedades con una media de 88,75 entre las que hay, también, un gran juego.

En los dos casos me encuentro con juegos mediocres pero, para evitar un desengaño, simplemente me compraré una revista como ésta para informarme.

Un poco de todo.

De Pablo y Carlos Fernández

Increíble: las luchas entre Segueros y Nintenderos han pasado de ser insultos sin parar sobre las mascotas de cada compañía a discutir sobre la "supremacía" de la N64 sobre las demás. Para mi la N64 no es tan espectacular y superior como los Nintenderos y la propia Nintendo nos hacen creer. Estoy totalmente de acuerdo, pues, con las opiniones de Manuel Predal Rodelgo y Linky Fax entre otros muchos cuando dicen que la N64 y sus juegos son un fraude por su alto precio, su escasez y su pobre repertorio temático (todos ellos son un refrito de juegos de Super Nintendo). Por todo ello, la N64 no será superior a las 32 bits actuales mientras no tenga juegos que la avalen... Pese a ello estoy comprobando que la sensatez empieza a hacer mella ya que esta situación es absurda, son una estupidez absoluta estas peleas tontas de niñatos que además justifican esta conducta con la envidia de cada uno por lo que tienen los demás y no mirar por lo suyo propio. Como muy acertadamente dijo el señor L. M. en números anteriores, lo importante es la calidad y la diversión y da igual quién la proporcione .

> ***...N64 y sus juegos son un fraude por su alto precio, su escasez y su pobre repertorio temático...***
>
> *De Pablo y Carlos Fernández*

En cuanto al tema del Otaku Manga he de decir que veo un cierto progreso, ya que en estos números no sólo no he visto testimonios en contra de la sección, sino al contrario, he visto personas como Isaac, Trunks, Mangamaníaco o Kim que se han levantado valiente y sensatamente contra los argumentos de personajillos como ese Yo, ese Apeles II o ese Mitsurugi entre otros. .

Por último quería felicitar y dar mi enhorabuena a todas las chicas que escriben a esta sección por sus sensatos y juiciosos comentarios, aunque estoy comprobando que estáis más vagas últimamente. ¿Qué os pasa, chicas? ¿No tenéis nada más que decir? ¿Donde estáis Bulma, Sara Harding, Crazy Laura, etc...? Desde aquí os animo a que escribáis de nuevo.

¡Viva la polémica!

De Roberto Ajenjo

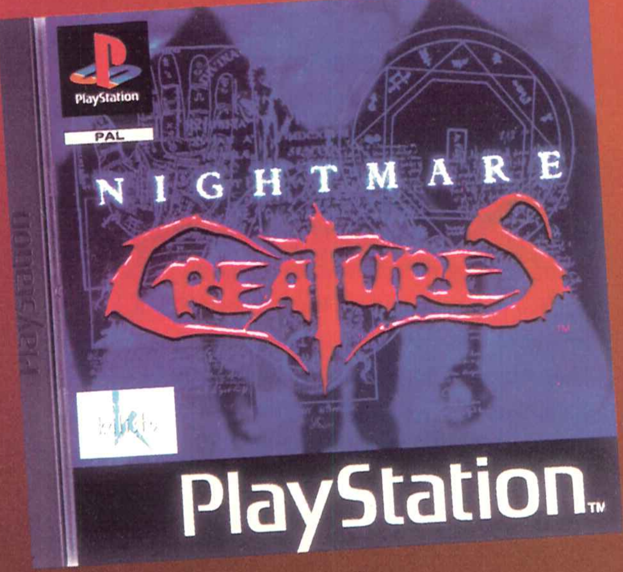
¡He vuelto! Y esta vez el motivo de mi carta es que me he dado cuenta de que esta sección se mueve por "modas". Hace tiempo, a todo el mundo le dio por insultar a los demás y ahora resulta que han venido aires de pacifismo y neutralidad. Todos los meses aparecen tres o cuatro cartas del tipo "hermanos, todos tenemos razón, no nos peleemos..." ¡¡¡¿Queréis dejarlo ya?!!! ¡Por culpa de ese tipo de cartas ha habido momentos en que la sección se ha vuelto realmente aburrida! Personalmente pienso que lo que de verdad hacía interesante esta sección eran los enfrentamientos que nos hacían esperar el próximo número de la revista sólo para saber qué le iba a contestar el otro. Por supuesto, estoy totalmente en contra de tacos, pero es que desde que la gente ha dejado de "pelearse", la sección ha perdido bastante de lo que fue.

Por otra parte, también resulta ya cansado que los pocos piques siempre tengan el mismo tema: Nintendo contra Sony, y éste contra Sega. ¿Por qué nadie se mete con algún género de videojuegos (¿os imagináis un "lucha vs. coches?), o los incondicionales de un título se meten con los de otro («Tomb Raider» vs. «Final Fantasy»)?

Para que lo entendáis, voy a predicar con un ejemplo: según estoy viendo últimamente, géneros que en estas fechas solían ser los reyes indiscutibles en ventas, como la lucha o los coches, están siendo desbancados por un género que, no siendo nuevo, está siendo descubierto por la mayoría de los jugones: la AVENTURA (con sus múltiples variantes). Juegazos como «Tomb Raider II», «Final Fantasy VII», «Broken Sword 2» o «Abe´s Oddissey», seguramente van a duplicar, triplicar (o incluso más), a los juegos de los géneros antes mencionados. ¿Estamos ante la debacle de la velocidad y la lucha? Creo que sí, ¿alguien se atreve a discrepar? Seguro que no.

> ***Todos los meses aparecen tres o cuatro cartas del tipo "hermanos, todos tenemos razón, no nos peleemos..." ¡¡¡¿Queréis dejarlo ya?!!!***
>
> *Roberto Ajento*

NIGHTMARE CREATURES



¡Gana uno de los 20 juegos que sorteamos!

Oscuridad, ambientes lúgubres, criaturas monstruosas, seres de ultratumba... Pero... ¿qué es esto? ¿una película de miedo? ¿o una novela de terror? Nada de eso. Es, ni más ni menos, lo que te vas a encontrar si ganas uno de los 20 escalofriantes juegos de «Nightmare Creatures» que sorteamos.



PANTALLA 1



PANTALLA 2



PANTALLA 3



PANTALLA 4

En una de estas cuatro pantallas hay un personaje que pertenece a otro juego que editará en unos meses la compañía Kalisto, pero que no aparece en «Nightmare Creatures». ¿Podrías decirnos en qué pantalla se encuentra y a qué juego "de película" pertenece?









CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre ....Pedro....

Apellidos ....Ruiz Acevedo....

Calle ....Larga N°28....

Localidad ....Bollullos de la Mitación....

Provincia ....Sevilla....

Edad ..15.. C. Postal ..41110.. Teléfono ..(95) 5765177..

Pantalla: ..4.. Juego: ..El quinto elemento..

Envía este cupón (o una fotocopia), debidamente rellenado a: HOBBY PRESS, S. A. Revista Hobby Consolas. Apartado de correos, 400. 28100 Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre: Concurso «Nightmare Creatures».

BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación o una fotocopia del mismo.
2. De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán **veinte**, que serán premiadas con un juego de "Nightmare Creatures" para PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán entrar en el concurso los lectores que envíen su cupón desde el día **26 de diciembre de 1997 al día 30 de enero de 1998.**
4. La elección de los ganadores se realizará el día **2 de febrero de 1998** y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de marzo de la revista Hobby Consolas.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT y HOBBY PRESS.



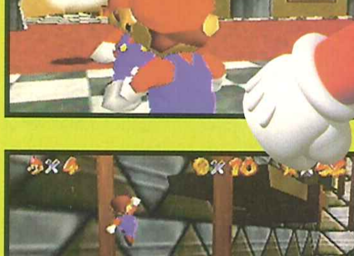
¿Qué juego me compro si me gustan...



... las MASCOTAS?

Son las auténticas estrellas del software, los niños mimados a los que las compañías les invitan a protagonizar sus juegos más espectaculares. Son los personajes más carismáticos, los que tienen la pinta más graciosa, los más hábiles y los que demuestran una personalidad más arrolladora. Son las mascotas: Mario, Sonic y Crash, tres monstruos a los que se les podría unir otro personaje que, si bien no representa a ninguna consola, sí que reúne todas las condiciones de los demás.











Super Mario 64

- **Nintendo 64.**
- **Nintendo.**
- **Comentado en Hobby Consolas Nº 66.**
- **Puntuación: 98 %**
- **Precio: 8.490 ptas.**

Nintendo siempre ha conseguido sorprendernos a la hora de crear juegos para su estrella más rutilante: Mario. Pero este « Super Mario 64» superó todas las expectativas.

Este juego fue editado hace más de un año y os lo mostramos en cuatro números consecutivos, tratando así de enseñaros al menos una pequeña parte de sus múltiples excelencias. Y es que este cartucho nos dejó tan sorprendidos, tan impactados, que incluso -rompiendo una de nuestras mayores tradiciones- decidimos no puntuarlo, pues nos pareció una auténtica banalidad calificarlo con un simple numerito. Además, por otro lado tampoco sabíamos lo que podía dar de sí la, por aquel entonces, recién nacida Nintendo 64.

Ahora, con la perspectiva que nos ofrece el paso del tiempo, tenemos que decir que quizás no estamos ante el juego perfecto, seguro, pero os aseguramos que no hemos vuelto a ver otro juego como éste, ni en Nintendo 64 ni en ninguna otra consola, (con permiso de Lara, a quien amamos con auténtica locura y pasión). Pero es que esos mundos tan imaginativos, ese colorido tan brillante, esas misiones tan variadas, esa representación tan perfecta de las 3 dimensiones, esa sensación de poder volar como un pájaro... ningún otro juego ha conseguido igualar ninguna de estas maravillas.

Puede haber -como los hay- juegos más emocionantes, más divertidos, algunos que permiten incluso disfrutar a varias personas a la vez... pero, repetimos, aunque «Super Mario 64» no es EL JUEGO PERFECTO, para nosotros, es el que, sin duda, está mas cerca de serlo.

Croc

- **PlayStation / Saturn.**
- **Electronic Arts.**
- **Comentado en Hobby Consolas Nºs 73 y 75.**
- **Puntuación: 92% y 91%.**
- **Precio: 7.490 ptas. / 8.490 ptas.**





El éxito de este simpático cocodrilo ha sido fulminante en toda Europa, aupándose rápidamente a los primeros puestos de las listas de los juegos más vendidos.

Quizás el aspecto 3D de los mundos en los que se mueve -tan parecidos a los de «Mario 64»- haya tenido parte de la culpa de este éxito en PlayStation y Saturn (a falta de pan...) pero sin duda hay que reconocer que se trata de un gran juego de plataformas, protagonizado además por un personaje con bastante carisma, gracejo y simpatía.

Entre los principales valores de este juego debemos mencionar su larguísimo desarrollo, en el que podemos sumar 45 niveles divididos en cinco mundos en los que tendremos que recolectar cuantas más gemas mejor, resolver algún que otro puzzle y, sobre todo, hacer que Croc salte con una precisión absoluta si no quiere dar con sus huesos en el duro suelo.

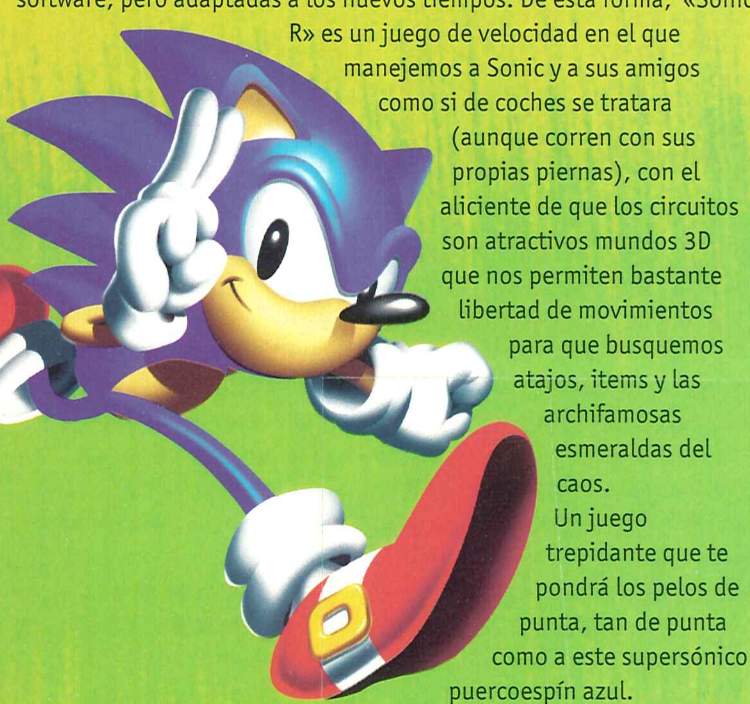
Sonic R

- **Saturn.**
- **Sega.**
- **Comentado en Hobby Consolas Nº 74.**
- **Puntuación: 92 %**
- **Precio: 8.990 ptas.**

El héroe indiscutible de Sega ha probado suerte en Saturn con tres juegos. El primero, «Sonic 3D» se limitó a ser una réplica del mismo título del cartucho de Mega Drive. El segundo, «Sonic Jam» nos ofreció una recopilación de los tres Sonic de Mega Drive, más «Sonic & Knuckles» junto a un pequeño mundo totalmente tridimensional lleno de rarezas tales como anuncios de los juegos Sonic en Japón, bandas sonoras, imágenes, bocetos... Por medio estuvo el proyecto fallido «Sonic Extreme» que nunca llegó a concluirse, quizá porque se apartaba demasiado del concepto que Sega había impuesto desde el primer momento.

Tras este largo periplo llegó a Saturn este «Sonic R», un juego que por fin parece estar a la altura de las circunstancias y que, sin ser el típico plataformas, mantiene las señas de identidad de los juegos que ha hecho de Sonic uno de los personajes más vertiginosos del software, pero adaptadas a los nuevos tiempos. De esta forma, «Sonic R» es un juego de velocidad en el que manejemos a Sonic y a sus amigos como si de coches se tratara (aunque corren con sus propias piernas), con el aliciente de que los circuitos son atractivos mundos 3D que nos permiten bastante libertad de movimientos para que busquemos atajos, items y las archifamosas esmeraldas del caos.

Un juego trepidante que te pondrá los pelos de punta, tan de punta como a este supersónico puercoespín azul.















Crash Bandicoot 2

- **PlayStation.**
- **Sony.**
- **Comentado en HC Nº 75**
- **Puntuación: 93%**
- **Precio: 7.990 ptas.**

La "cuasimascota" de Sony vuelve con un nuevo juego tan loco como trepidante.

La estrella de las plataformas en PlayStation demuestra en esta ocasión que es capaz de hacer muchas cosas además de saltar y girar como una peonza, y ahora se cuelga, se deja caer en picado, patina sobre el hielo, surfea y hasta es capaz de montarse en un osezno si la ocasión lo requiere.

Crash ha de recorrer una colección de locos mundos en los que encontrará una fauna y una flora de lo más variopinto, pero en los que perseguirá un único objetivo: recoger cuantas manzanas pueda.



Para ello tendremos que demostrar una tremenda habilidad en eso de... "-¡ahora!", cuando queramos efectuar algunos saltos y, en ciertos niveles, deberemos hacer gala de unos reflejos felinos para conseguir sortear (por arriba, por abajo, de lado o al biés) los sucesivos obstáculos que se irán avalanzando hacia nosotros a velocidades de vértigo.

Todo esto se presenta mediante unos atractivos y coloristas gráficos que ofrecen cierto aire 3D a un juego que, aunque lo parezca, no lo es.

«Crash Bandicoot 2» se ha convertido en el mejor plataformas para PlayStation... y en un juego del que deben abstenerse por completo quienes padezcan de algún tipo de enfermedad cardíaca.







... la AVENTURA?

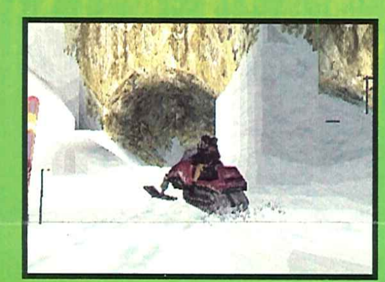
Aquí tenéis los juegos imprescindibles para quienes gustan de demostrar su astucia y poner a prueba sus reflejos. Historias muy verosímiles y argumentos casi de película para juegos que exigen de nosotros tanta inteligencia como habilidad. Podréis elegir entre aventuras con tintes plataformeros, auténticos RPG o las clásicas aventuras gráficas en las que priman la labores deductivas. Elegid la que más os guste, porque en ningún caso saldréis defraudados.

Tomb Raider 2

- **PlayStation.**
- **Core.**
- **Comentado en Hobby Consolas Nº 75.**
- **Puntuación: 97%**
- **Precio 8.990 ptas.**

La primera entrega de esta serie fue el juego revelación del pasado año y su protagonista, Lara Croft, se ha convertido en un fenómeno social que ha trascendido del mundo de los videojuegos. La chica es atractiva, audaz, le encanta meterse en líos y tiene recursos ilimitados para resolver cualquier problema. Una heroína perfecta, vamos.

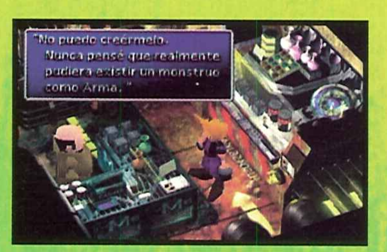
Esta aventura 3D es gráficamente impactante, larga, difícil, apasionante y plagada de retos para tu habilidad y tu inteligencia. Desde la Muralla China a las laderas del Tíbet, desde Venecia a una estación submarina, Lara pondrá a prueba tus dotes de aventurero de riesgo en un juego imprescindible. ¡Ah!, y si tienes una Saturn no dejes de probar la primera parte de «Tomb Raider». Su precio actual es de 5.990 ptas y es una joya que debes tener.





Final Fantasy VII

- **PlayStation.**
- **Square Soft.**
- **Comentado en Hobby Consolas Nº 74.**
- **Puntuación: 96%**
- **Precio: 7.490 ptas.**





Un halo de genialidad envuelve a este título de Square que ha conseguido convertirse en uno de los juegos para consola más vendidos de la historia.

Se trata de un Juego de Rol puro que nos invita a asumir el papel de un joven revolucionario y sus amigos que luchan contra la opresión en un mundo de fantasía en el que la espada y la brujería -y los malvados de turno- dictan las leyes. En este mundo -que se extiende a lo largo de 3 CDs- nos encontramos con unos escenarios sobrecogedores, poblados por cientos de personajes con los que interactuar, y que conseguirán meternos de lleno en una épica historia de la que nos sentiremos auténticos protagonistas.

Evidentemente no faltan los diálogos -traducidos por completo al castellano-, los combates estratégicos en los que usar las armas y magias de nuestros personajes, y todos los elementos propios de un género que goza de un gran número de adeptos en nuestro país.

Oddworld: Abe's Oddysee

- **PlayStation.**
- **GT Interactive.**
- **Comentado en Hobby Consolas Nº 73.**
- **Puntuación: 95%**
- **Precio: 8.490 ptas.**

Abe necesita tu ayuda para rescatar a su pueblo de una esclavitud que les lleva a la destrucción total.

Ayudar a Abe será una experiencia totalmente novedosa porque novedoso es el planteamiento de esta aventura de plataformas en la que primero tendremos que pensar qué se puede hacer para rescatar a cada uno de nuestros congéneres y luego ser capaces de conseguirlo.

Gráficamente impecable, la historia de Abe os arrastrará a un mundo lleno de sorpresas del que podréis esperar cualquier cosa y en el que descubriréis una tierna aventura que os absorberá durante más de 100 horas si queréis verla completamente finalizada.

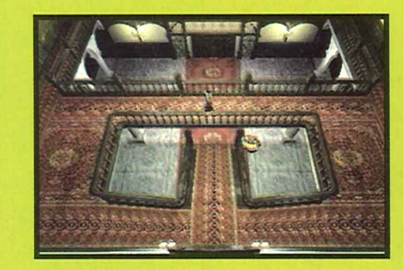




Eso sí, Abe requerirá de ti inteligencia y precisión en grandes dosis.

Resident Evil / Resident Evil Director's Cut

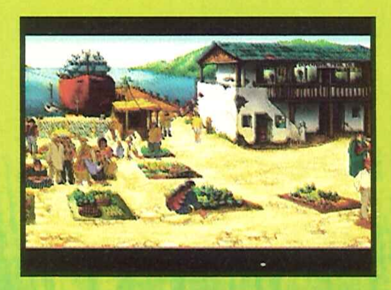
•Saturn / PlayStation.
• Capcom.
•Comentado en Hobby Consolas Nºs 57, 72 y 76.
• Puntuación: 93%
• Precio: 9.490 ptas./ 7.990 ptas.





«Resident Evil» es un juego ineludible para los amantes de las emociones fuertes. Controlando a Jill o a Chris -dos miembros de un equipo de fuerzas especiales- deberemos recorrer las diferentes estancias de una mansión acabando con los horrorosos monstruos que la habitan. El ritmo del juego es variable y se combinan momentos de acción en los que deberemos disparar si parar a peligrosos zombies con otros de auténtica tensión en los que tendremos que permanecer bien atentos a cualquier ataque por sorpresa. Además, tendremos que ir resolviendo complicados puzzles que pondrán a prueba nuestras dotes para salir de situaciones realmente embarazosas.

Una auténtica película de miedo interactiva que, eso sí, tiene bastante "salsa de tomate".





Broken Sword 2

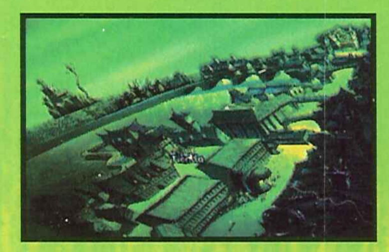
• PlayStation.
• Sony.
• Comentado en Hobby Consolas Nº 75.
• Puntuación: 92%
• Precio: 7.990 ptas.

Se trata, sin duda, de la aventura gráfica más completa existente en estos momentos. Sony España ha hecho una excelente labor de doblaje y ha redondeado un producto impecable que nos invita a convertirnos en avispados detectives que han de encontrar pistas para desvelar el misterio de una esotérica secta, que cree en la inminente resurrección de un antiguo dios maya.

Una historia muy atractiva, un argumento hilado con una gran lógica, unos gráficos de cómic y un fino y sarcástico sentido del humor son las señas de identidad de un juego con el que, quienes gusten de ejercer la labor de detectives, disfrutarán a tope durante horas y horas.

¡Y lo mejor de todo es que las voces están en castellano!

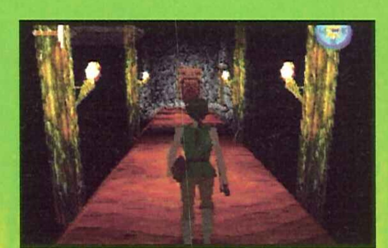
Otras aventuras que no debes dejar de vivir...



Mundo Disco 2

• PlayStation • Saturn.
• Puntuación: 90%

El aprendiz de mago Rincewind vuelve a la carga con la aventura más loca que hayáis podido imaginar. Mucha intuición y una lógica retorcida es lo único que os hace falta para enfrentaros a esta dificilísima aventura gráfica en la que interviene (con su voz) uno de los miembros del grupo humorístico Monthy Python.



Excalibur 2555

• PlayStation.
• Puntuación: 90%

A caballo entre un Juego de Rol y una aventura de acción de corte «Resident Evil», este juego de Telstar nos propone encontrar la legendaria Excalibur explorando complejos laberintos, recogiendo items, resolviendo puzzles y hablando, en español, con todo aquel que nos encontremos.



Torico

• Saturn.
• Puntuación: 90%

La gran pega de esta genial videoaventura es que no está traducida y ni siquiera tiene textos en pantalla.

Su precioso y envolvente planteamiento a base de gráficos renderizados de suavísima animación, la hacen altamente recomendable para los que no tengan problemas con el idioma.

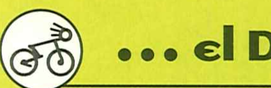


Dark Savior

• Saturn.
• Puntuación: 91%

Una mezcla de rol y plataformas isométricas en una aventura muy peculiar. Según resolvamos el primer nivel de juego disfrutaremos de cinco historias diferentes.

Prueba tu habilidad con la espada a la vez que resuelves puzzles y acabas con poderosos enemigos místicos.



... el DEPORTE?

Si lo que más os gusta es jugar en compañía, está claro que los juegos deportivos son los más idóneos. Y es que, además de permitirnos emular a nuestros ídolos del fútbol, el baloncesto o el esquí -por poner algunos ejemplos-, hay títulos que permiten la participación de hasta 8 jugadores simultáneos. Sin duda, este género resulta el más emocionante, el que fomenta más la competición y el que se adapta mejor a todo tipo de usuarios.

ISS 64 / Pro

- **Nintendo 64 / PlayStation.**
- **Konami.**
- **Comentando en Hobby Consolas Nos 69 y 68.**
- **Puntuación: 97% y 94%**
- **Precio: 13.490 ptas. y 8.990 ptas.**





Cuando esta prestigiosa saga se estrenó hace años en Super Nintendo, Konami dejó bien patente que dominaba esto del fútbol. Pero es que ahora hay que decir que la compañía nipona se ha "salido" y la última versión que ha llegado de «ISS» para Nintendo 64 se nos muestra como un juego que resulta casi idéntico a la retransmisión de un partido real. Unos gráficos impresionantes y una animaciones de fábula sirven como inmejorable soporte visual a un arcade que se deja jugar desde el primer momento y que ofrece diversión y espectáculo a raudales. Y lo mismo podríamos decir, aunque bajando un poco los halagos referidos al apartado gráfico, de la versión para PlayStation, «ISS Pro».

El punto más flojo de esta serie es el de no contar con jugadores reales, limitarse a las selecciones nacionales y el ser superado en cuanto a opciones tácticas por otros títulos.

FIFA: Rumbo al Mundial 98

- **PlayStation.**
- **EA Sports.**
- **Comentado en Hobby Consolas Nº 75.**
- **Puntuación: 95%**
- **Precio: 6.990 ptas.**

EA Sports ha conseguido en este «FIFA: Rumbo al Mundial 98» la culminación en PSX de su prestigiosa saga de fútbol. Este simulador ofrece una infinita cantidad de opciones que te permiten variar desde la táctica de tu equipo al tipo de árbitro, pasando por alineaciones, compra y venta de jugadores, diferentes estadios, condiciones climatológicas, multitud de campeonatos... todo ello arropado bajo las voces de prestigiosos comentaristas deportivos de la talla de Manolo Lama y adornado con multitud de vistosas escenas de vídeo.

Además, la jugabilidad se ha mejorado notablemente con respecto a anteriores entregas, redondeando un producto de una calidad impresionante a todos los niveles, que posee una vida interminable debido a sus innumerables posibilidades y que se convierte en el principal referente para todo el que ande buscando un simulador de fútbol a la altura de su consola.



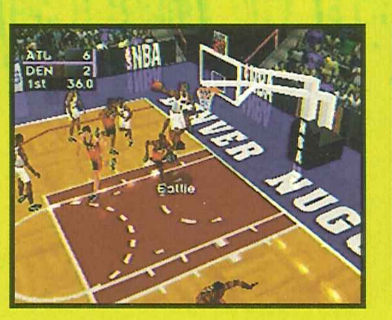


NBA Live 98

- **PlayStation.**
- **EA Sports.**
- **Comentado en Hobby Consolas Nº 75.**
- **Puntuación: 94%**
- **Precio: 7.990 ptas.**

EA Sports es también el sello que nos ofrece la saga más completa de baloncesto. En esta ocasión las mejoras más sorprendentes con respecto a sus antecesores las encontramos en su apartado gráfico, donde disfrutaremos de jugadores animados a las mil maravillas capaces de realizar las jugadas más espectaculares que se hayan visto jamás sobre el parqué. Esta impresionante mejora gráfica se ve acompañada de opciones tan interesantes como las de crear jugadores y equipos, fichar y traspasar y, por supuesto, ejercer de entrenador con todas la labores que ello conlleva.

Todo el plantel de estrellas de la NBA está al alcance de cualquier jugador que quiera disfrutar del mejor juego de basket en PlayStation.





Tennis Arena

- PlayStation / Saturn.
- Ubisoft.
- Comentado en Hobby Consolas Nº 75.
- Puntuación: 91%



Ubi Soft nos acerca el mejor tenis que se ha visto en 32 bits. Mezclando simulación y arcade «Tennis Arena» combina sabiamente una animación soberbia de los jugadores y un estilo muy realista con la simpatía de unas pistas muy poco habituales y la comodidad que supone disponer de un manejo verdaderamente sencillo e instintivo.

Ofrece cuatro tipos de toneos sobre otras tantas superficies diferentes, así como un buen número de personajes con variadas habilidades para que siempre podamos encontrar la situación que mejor se adapte a nuestro modo de juego.

Por supuesto existe la posibilidad de jugar partido de dobles o singles, pudiendo participar hasta cuatro jugadores simultáneos.

Cool Boarders 2

- PlayStation.
- Sony.
- Comentado en Hobby Consolas Nº 76.
- Puntuación: 93%



La primera experiencia de PlayStation en la nieve con «Cool Boarders» resultó un poco ambigua. Veloz y trepidante, el juego de Sony entusiasmó a los amantes del esquí, pero les dejó con la miel en los labios: pocas pistas, pocas pruebas... La solución se hacía bien sencilla: ofrecer una segunda parte que fuera capaz de mejorar a la anterior conservando su calidad y especialísimo ritmo pero ampliando sus posibilidades en cuanto a opciones.

Y eso es exactamente lo que Sony ha hecho. De esta forma, «Cool Boarders 2» mantiene toda la espectacularidad del deporte de snow, pero ofrece una notable variedad de circuitos, tablas, competidores y competiciones. Un juego sorprendente, ineludible para quienes gusten de los juegos trepidantes... y refrescantes.

World Wide Soccer 98

- Saturn.
- Sega
- Comentado en Hobby Consolas Nº 75.
- Puntuación: 90%
- Precio: 9.490 ptas.



Sega nos propone la segunda entrega de su «World Wide Soccer», juego que se convierte en la mejor opción futbolística actual para los usuarios de Saturn. Espectáculo, muchas opciones, ligas europeas (aunque sin jugadores reales) y una jugabilidad a prueba de bomba son las claves de este excelente simulador que te dejará impresionado por las geniales animaciones de los jugadores.

Otros deportes que debes practicar...



PGA Tour Golf 98

- PlayStation.
- Puntuación: 90%

Si te gusta el golf esta es la mejor oferta que puedes encontrar para tu PlayStation.

La búsqueda de la perfección por parte de EA Sports nos presenta el circuito profesional con todo tipo de detalles gráficos y técnicos, opciones, modos de juego... Un simulador magistral.

Wayne Gretzky Hockey 98

- Nintendo 64.
- Puntuación: 90%

Aunque no sea un deporte muy seguido en España, sin duda resulta uno de los más divertidos en consola gracias a su ritmo trepidante. GTI nos ofrece con este cartucho la mejor manera de practicarlo arropado en un entorno gráfico de alucinar.

NBA Action 98

- Saturn.
- Puntuación: 91%

Toda la NBA al servicio del espectáculo y la jugabilidad en Saturn. Sega ha conseguido mejorar su clásico a base de matizar la jugabilidad consiguiendo un simulación realista a la vez que fácil de controlar. Un juego ideal para los amantes del basket.

Total NBA 97

- PlayStation.
- Puntuación: 93%

Este es el juego de basket más cuidado a nivel gráfico. A la hora de jugar y de repasar opciones descubrimos también que no va de simulador puro, sino que apuesta más por el espectáculo y la diversión directa, convirtiéndose así en el juego ideal para quienes huyen de las complicaciones.

... la VELOCIDAD?



En moto, en kart, en un fórmula 1, en veloces deportivos o en potentes todo-terreno... Si la velocidad es una de tus pasiones, aquí tienes los juegos que necesitas para subir tus niveles de adrenalina. Como ves, hay títulos para todos los gustos, pero a nosotros nos gustan todos. Y es que en este género hay auténticas maravillas, tantas que se nos han agotado los elogios...

F-1 '97

- PlayStation.
- Psygnosis.
- Comentado en Hobby Consolas Nº 72.
- Puntuación: 95%
- Precio: 7.990 ptas.

La primera parte de este simulador se convirtió en el primer juego europeo que se coló en las listas de los juegos más vendidos en Japón. Esta segunda entrega se ha agotado en toda Europa a tal ritmo que casi no se llega a tiempo para verlo en las tiendas. Vamos, un fenómeno.

Y no es para menos, porque «F-1 '97» nos ofrece una versión actualizada del campeonato de Fórmula 1 con todos los circuitos, pilotos y escuderías oficiales, además de presentarse como el simulador más realista y completo de la historia.

Una verdadera joya, un auténtico lujo que justifica por sí solo la compra de una consola.

Sega Touring Car

- Saturn.
- Sega.
- Comentado en Hobby Consolas Nº 75.
- Puntuación: 95 %
- Precio: 8.990 ptas.



Las conversiones de los arcades de Sega siempre han sido una fuente de alegrías para los usuarios de Saturn, y más si detrás del trabajo está el nombre de Mizoguchi, auténtico gurú de la jugabilidad. El éxito, la calidad y la firmeza de «Sega Rally» siguen patentes, pero este nuevo título ha conseguido superar al "monstruo" en algunos aspectos. Este juego nos ofrece la inigualable jugabilidad de los arcades de Sega, una sensación de velocidad endiablada y un planteamiento gráfico impresionante. Indispensable.

Toca Touring Car

- PlayStation.
- Codemasters.
- Comentado en Hobby Consolas Nº 75.
- Puntuación: 95%
- Precio: 8.990 ptas.





El trabajo gráfico realizado por Codemasters con esta maravilla de la programación sólo es comparable a la jugabilidad de su ya clásico «Micromachines». Y es que en este CD se ha combinado un apartado gráfico plagado de detalles con una sensación de conducción y de velocidad inmejorables. Los coches, todos grandes turismos, son fácilmente reconocibles y los nueve circuitos se han generado a imagen y semejanza de los reales. El sistema de control nos acerca a la simulación, permitiéndonos desarrollar todo tipo de técnicas propias de pilotos profesionales, pero sin hacerse complicado. Una pasada.

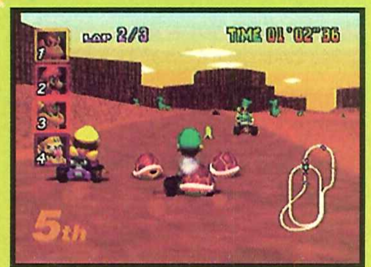
Mario Kart 64

- Nintendo 64.
- Nintendo.
- Comentado en Hobby Consolas Nº 70.
- Puntuación: 94 %
- Precio: 8.490 ptas.

Este título es el rey de la jugabilidad en el género. Quizás no ofrezca el nivel de realismo de otros juegos, ni tenga muchos coches para elegir, ni demasiados circuitos, ni el espíritu de simulador de los grandes de la velocidad. Pero tiene una cosa que no tiene ningún otro: y es que permite que lo disfruten a tope el padre, la madre, el hijo y la abuela, y compitiendo todos entre sí en la misma carrera.

Un juego ideal para sacarlo en las aburridas reuniones de familia.







- PlayStation.
- Infogrames.
- Comentado en Hobby Consolas Nº 70.
- Puntuación: 94%
- Precio: 7.490 ptas.

Infogrames pegó el salto a las 32 bits con este juego de coches que dejó pasmados a propios y extraños y que consiguió encaramarse al número 1 en las listas de ventas de toda Europa. La razón hay que buscarla en el extraordinario trabajo a nivel técnico realizado por la compañía francesa, que consiguió imprimirle a este CD toda la emoción, la dureza y la espectacularidad del Campeonato Mundial de rallys.

Una verdadera delicia gráfica y un juego absolutamente absorbente que entusiasmaría por su realismo al mismísimo Carlos Sáinz.









Diddy Kong Racing

- Nintendo 64.
- Rare.
- Comentado en Hobby Consolas Nº 76.
- Puntuación: 94%
- Precio: 7.990 ptas.

Rare y Nintendo se han aliado para mejorara lo inmejorable dando una vuelta de tuerca más a la genial idea de «Mario Kart». Y es que en este cartucho podremos pilotar carts, hovercraft y avionetas para enfrentarnos a locas carreras sobre circuitos creados con mucha imaginación y virtuosismo técnico. Los vehículos se manejan por tierra, mar y aire a velocidades de vértigo, pero a los chicos de Rare se les ha ocurrido la genialidad de introducir toques de aventura a las carreras, de forma que ser el más rápido será tan importante como ser el más inteligente para obtener la victoria.

Un look infantil para juego tan divertido como difícil.

Extreme G

Nintendo 64.
Acclaim.
Comentado en Hobby Consolas Nº 74.
Puntuación: 94 %
Precio: 13.490 ptas.

«Extreme G» es el equivalente en Nintendo 64 al «Wipeout» de PlayStation. Nos propone lanzarnos a frenéticas carreras sobre escenarios futuristas cabalgando sobre naves con aspecto de motos y que



se deslizan a velocidades de vértigo.

Nuestro objetivo es ganar las carreras, usando para ello cualquier medio a nuestro alcance, incluidas las más espectaculares armas que podáis imaginar. La impresionante concepción técnica de «Extreme G» permite disfrutar hasta a 4 jugadores simultáneos de una sensación de velocidad imposible y de un juego trepidante como él solo.

Estos tampoco son precisamente lentos...



Manx TT

- Saturn.
- Puntuación: 92 %

Si quieres velocidad y te gustan las motos, no le des más vueltas y hazte con esta conversión del genial arcade de Sega cargado con la potencia de poderosas superbikes. Un mando analógico te permitirá disfrutar a tope de un control tan ajustado como divertido.



Moto Racer

- PlayStation.
- Puntuación: 92 %

Combinar el control de potentes superbikes y ágiles motos de cross mientras recorremos circuitos tan espectaculares como originales es una oferta que no deberían escapar los amantes de las motos. Un equilibrio perfecto entre gráficos y jugabilidad.



Top Gear Rally

- Nintendo 64.
- Puntuación: 90 %

El primer acercamiento serio del rally a Nintendo 64 ha dado como resultado un cartucho de gran calidad técnica que cuenta como gran valor un estilo de conducción tan realista como de sencillo manejo.



Porsche Challenge

- PlayStation.
- Puntuación: 93 %

Si quieres saber lo que se siente conduciendo un Porsche Boxter tienes que probar este juego donde prima el detalle gráfico, la perfección de los coches y el realismo de los escenarios. De fácil conducción, resulta ideal para los puristas de los gráficos.



... la ACCIóN?

No hay duda de que enfrentarse a este tipo de juegos en los que nuestra propia vida virtual se pone en peligro resulta uno de los retos más apasionantes de entre todos los que puede proponernos nuestra consola. Si te va la emoción, el riesgo, la tensión y no temes a nada ni a nadie, aquí tienes una selección de los mejores juegos de ACCIÓN (con mayúsculas) que puedes encontrar. ¿Te atreves con ellos?

Turok

- **Nintendo 64.**
- **Acclaim.**
- **Comentado en Hobby Consolas No 67.**
- **Puntuación: 94%**
- **Precio: 9.990 ptas.**

Acclaim trabajó muy duro para hacer coincidir el lanzamiento de este genial «Turok» con el de N64, convirtiéndose en el primer juego realizado por un "third partie" que apareció para esta consola.

Como muchos sabréis, el juego nos invita a asumir el papel de un indio que, inmerso en un mundo irreal poblado por las más extrañas y peligrosas criaturas, lucha por mantenerse con vida (tarea que no le va a resultar nada sencilla, os lo podemos asegurar).

A pesar del paso del tiempo este "shoot´em up" de vista subjetiva sigue manteniendo intacta toda su frescura y calidad y, sin duda, sigue siendo hoy por hoy uno de los juegos más estremecedores para Nintendo 64. Un juego duro, difícil y de ambiente muy hostil que te hará pasar auténtico miedo.













Time Crisis

- **PlayStation.**
- **Namco.**
- **Comentado en Hobby Consolas Nº 74.**
- **Puntuación: 92%**
- **Precio (con pistola): 11.990 ptas.**

Como probablemente sepáis, este juego está diseñado para ser usado con una pistola de plástico y debemos disparar con ella directamente a cuantos enemigos aparezcan en la pantalla, emulando así a los protagonistas de las mejores películas de acción.

Esta fórmula se hace sumamente adictiva de por sí, ya que eso de demostrar nuestra puntería es un reto al que resulta difícil negarse, pero si a esto le añades unos escenarios muy realistas y una pandilla de malhechores que se mueven casi como si fueran de verdad, el resultado es un juego que entusiasmará a los que anden buscando emociones fuertes.

Namco debe estar muy orgullosa de esta conversión para PlayStation de su popular recreativa.

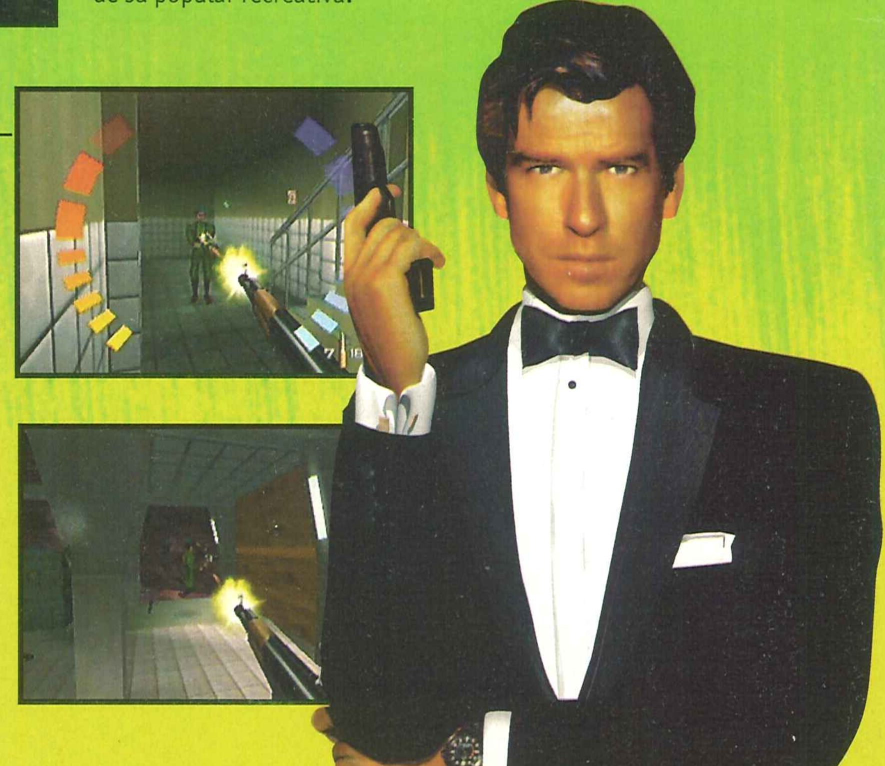
GoldenEye

- **Nintendo 64.**
- **Nintendo.**
- **Comentado en Hobby Consolas Nº 74.**
- **Puntuación: 94 %**
- **Precio: 7.990 ptas.**

Si quieres sentirte como el propio James Bond y vivir paso a paso los momentos estelares de su penúltima película, aquí tienes una inmejorable oportunidad para hacerlo.

En este "shoot´em up" subjetivo tendrás que encontrar planos, dar con llaves, rescatar científicos, destruir centros de comunicaciones y hasta conducir tanques mientras eres atacado por todo tipo de fuerzas militares hostiles.

Emoción a raudales en un juego que cuenta con una calidad gráfica excepcional y que ofrece el interés añadido de estar protagonizado por el agente secreto más famoso de la historia.



Duke Nukem 3D




- **Saturn / PlayStation / Nintendo 64.**
- **GTI.**
- **Comentado en Hobby Consolas Nos 73, 75 y 76.**
- **Puntuación: 92%, 92% y 91%.**
- **Precio: 8.990 ptas. / 8.990 ptas. / ND.**

Sus gráficos a base de sprites y con bastante pixelación se alejan de la tendencia que se está imponiendo de crear escenarios y personajes a base de gráficos poligonales. La impresión que ofrece es menos espectacular que la de juegos como «Turok» o «Quake», sin embargo, los fanáticos de este género encontrará en «Duke Nukem» el "shoot´em up" subjetivo más realista, el que más interacción permite con los escenarios, el más trepidante y el más absorbente de todos.

En las versiones para las tres consolas se han conservado estos valores, pero con algunas modificaciones. La versión Saturn es la más conseguida, aunque la más difícil; la versión PlayStation ofrece un nivel extra y la de Nintendo 64 añade cambios en los diseños de los escenarios y contiene una apasionante opción para cuatro jugadores que competirán en un "todos contra todos".

En cualquier caso, estamos ante juego destinado especialmente a los amantes de las experiencias fuertes, quienes disfrutarán de lo lindo acabando con la enésima invasión de alienígenas que asola el planeta.




Quake

- **Saturn.**
- **Sega.**
- **Comentado en Hobby Consolas Nº 75.**
- **Puntuación: 93%**
- **Precio: 8.990 ptas.**

Ha sido calificado en ciertas revistas de PC -el formato del que procede- como el mejor juego de todos los tiempos. Y aunque nosotros no llegamos a tanto, sí nos atrevemos a asegurar que es el "shoot'em up" subjetivo más carismático que visto en consola alguna. Por todo, por su magistral entorno 3D, por la absoluta fluidez de movimientos que permite, poro sus bestiales juegos de luces y por sus salvajes enemigos. El argumento es el mismo de siempre: matar a unos monstruos antes de que te maten a ti, pero su plasmación técnica y su adictiva jugabilidad lo hacen imprescindible para todos los usuarios de Saturn que no se amilanen ante nada.

Aquí tampoco te faltará acción...



Doom 64.

- **Nintendo 64.**
- **Puntuación: 92%**

Esta es la mejor conversión realizada del clásico de ID Software. Primero porque conserva la esencia del original dentro de niveles totalmente nuevos, segundo porque ofrece la mejor realización técnica de cuantas se han visto. Agobio, emoción y muchos tiros para pasarte horas pegado a tu N64.



Jungla de Cristal.

- **Saturn/PlayStation.**
- **Puntuación: 93%**

Cogiendo los elementos característicos de cada película de esta popular trilogía, Fox Interactive ha construido tres juegos bien diferenciados dentro del mismo cartucho. Una fase de arcade, una fase de conducción y una de disparo con pistola garantizan la diversión, la variedad y la duración.



Nuclear Strike.

- **PlayStation.**
- **Puntuación: 93%**

La enésima entrega de la serie "Strike" ha incluído suficientes novedades como para convertirse en una opción más que interesante para los amantes de la acción con tintes estratégicos. Se podrán pilotar hasta seis vehículos diferentes y los amantes de las hazañas bélicas disfrutarán con cada uno de ellos.



Shadows of Empire.

- **Nintendo 64.**
- **Puntuación: 90%**

Localizado entre la segunda y la tercera parte de la Guerra de las Galaxias, este juego nos pone en la tesitura de acabar con el Imperio, pilotando las naves más famosas de la trilogía. Plataformas, disparos, shoot'em up, carreras... una variedad enorme para un juego de sensacionales gráficos.

... la LUCHA?

Para eliminar tensiones no hay nada mejor que ponerse frente al monitor y acabar con todos los valentones que se nos pongan por delante a base de mamporros, golpes mágicos o lo que sea. Y es que dentro de este género de los juegos de lucha "uno contra uno" disponemos de una gran variedad de situaciones, desde las típicas peleas callejeras, a los combates de artes marciales, pasando por los duelos con espadas o las espectaculares batallitas cósmicas.





Soul Blade

- **PlayStation.**
- **Namco.**
- **Comentado en HC Nº 67.**
- **Puntuación: 95%**
- **Precio: 6.990 ptas.**

Namco no sólo realiza espectaculares conversiones de sus arcades para PlayStation, sino que además siempre las adorna con algún elemento extra que las revaloriza aún más. En este caso la compañía japonesa ha construido uno de los juegos más bellos para PlayStation, con unos efectos de luz y un colorido que os dejarán pasmados, configurando el que es, sin duda, el arcade de lucha más espectacular de los últimos tiempos. Los diez personajes del juego compiten empleando una serie de armas blancas y pueden optar por usar armadura o no, lo que hace el desarrollo sumamente interesante y plagado de alternativas. Un novedoso y original modo de juego -a caballo entre el rol y la historia- en el que se pueden ganar nuevas armas termina de redondear las virtudes de un juego que facina por su enorme belleza plástica y engancha por su tremenda jugabilidad.

Fighters MegaMix

- **Saturn.**
- **Sega.**
- **Comentado en Hobby Consolas Nº 69.**
- **Puntuación: 95%**
- **Precio: 9.490 ptas.**

Mezclando personajes de sus juegos de lucha más emblemáticos, Sega ha construido para Saturn uno de los mejores arcades jamás vistos. Primero por esa ajustada jugabilidad característica de la casa, segundo por su pasmosa calidad gráfica y tercero por su amplísimo elenco de personajes, que incluye más de treinta luchadores elegibles, entre los que encontramos a héroes de «Virtua Fighter», «Virtua Cop» y «Fighter Vipers» más otro buen puñado de sorpresas como Sonic, un coche de «Daytona» o los niños de «Virtua Fighters Kids». Y todo ello con cinco modos de juego diferentes y apasionantes.

Cualquier seguidor de la lucha quedará absolutamente impactado ante este genial compacto, que competiría con «Soul Blade» para obtener el galardón de "Mejor Juego de Lucha de todos los tiempos".





Street Fighter EX Alpha Plus

- **PlayStation.**
- **Capcom.**
- **Comentado en Hobby Consolas Nº 74.**
- **Puntuación: 93%**
- **Precio: 7.490 ptas.**





El padre del género de la lucha se ha modernizado, adaptando sus increíbles capacidades jugables a la espectacularidad y realismo de los gráficos poligonales y los escenarios tridimensionales.

Nada más y nada menos que 23 luchadores, entre los que están los viejos conocidos de siempre más otras nuevas estrellas, demostrarán que nada ha cambiado en lo que se refiere al estilo de juego y equilibrio de los combates y pondrán de manifiesto que esta serie, al igual que el buen vino, va mejorando con los años. Probablemente es el arcade de lucha más jugable, el más fácil de manejar y, a la vez, el más completo. Quizás no es el más espectacular, pero a lo mejor para ti se convierte en el más divertido...





Dragon Ball Final Bout

PlayStation.
Bandai.
Comentado en Hobby Consolas Nº 74.
Puntuación: 91%
Precio: 9.490 ptas.

Si eres de los muchos seguidores de la serie Bola de Dragón te gustará saber que Bandai no se ha limitado a incluir los personajes de la última entrega televisiva de la serie, la GT, sino que además nos devuelve a guerreros clásicos como Piccolo o Célula, empeñados en demostrar su calidad frente a los Super Sayanos de rubísimo cabello que pueblan este CD. Vamos , que en total encontrarás a 16 luchadores para demostrar tus habilidades.

Además, el look del juego se ha adaptado a las nuevas tendencias, abandonando los tradicionales sprites por figuras poligonales de suavísimos movimientos. Por supuesto, cada uno de los personajes mantiene sus golpes especiales característicos que dependen de su energía vital, así como innumerables combinaciones de ataque en el cuerpo a cuerpo que convierten los combates en épicas batallas.

Un modo de juego que permite ir elevando las características del luchador que elijamos completan un juego ideal para los millones de incondicionales de Dragon Ball.

Mace The Dark Age

Nintendo 64.
GTI.
Comentado en Hobby Consolas Nº 75.
Puntuación 90%
Precio: ND





Son guerreros de la Edad Oscura, armados hasta donde los caballeros medievales son capaces de armarse y cargados de tantos músculos como aviesas y malas intenciones.

Son doce individuos que acaban de llegar a Nintendo 64 dispuestos a ponerse en nuestras manos para que los manejemos a nuestro antojo, los hagamos desplazarse con rapidez por sus preciosos escenarios 3D y les permitamos demostrar la agilidad, potencia y equilibrio de sus poligonales corpachones, lanzándolos a espectaculares combates de demoledoras consecuencias.

El original planteamiento de este título, la facilidad de su control y unos soberbios efectos gráficos, convierten a este cartucho en la mejor opción de simulación de lucha podéis encontrar en estos momentos para vuestra Nintendo 64.

Y si aún tienes más ganas de pelea...



Marvel SuperHeroes.

•PlayStation/Saturn
• Puntuación: 90%

Los sprites y Capcom siempre se han llevado muy bien, sobre todo en los juegos de lucha. En esta ocasión los héroes y villanos de la Marvel son los que aprovechan este arte de Capcom para convertirse en gigantescos luchadores capaces de sacudir demoledores mamporros y de hacértelo pasar en grande.



Tekken 2.

• PlayStation.
• Puntuación:94%

Es uno de los arcadas de lucha más carismáticos del género, tanto por su calidad gráfica como por su estilo de juego, en el que prima la estrategia sobre el mero intercambio de golpes.

Uno de los grandes clásicos de PlayStation y Namco y un juego que cualquier buen seguidor de la lucha debería tener en su juegoteca.



Killer Instinct Gold.

• Nintendo 64.
• Puntuación: 89%

Fue el primer arcade de lucha para Nintendo 64 y una adaptación de la recreativa de Rare mejorada y adaptada para la consola.

Su elevada jugabilidad y la fuerza de sus personajes son sus grandes virtudes, aunque le falta algo de espectacularidad gráfica para ganarse la vitola de clásico.



Last Bronx.

• Saturn.
• Puntuación:90%

Otro de los arcades de Sega convertido con todo éxito a 32 bits. Su gran virtud es la de plantear peleas cuerpo a cuerpo sobre la base de un realismo pocas veces admirado en un compacto. Los ocho personajes dominan a la perfección las artes marciales y usan sus particulares armas con la destreza de unos Bruce Lee actuales.



Y si aún no has encontrado nada que te guste...

¿Qué pasa? ¿que eres una persona rarita y ninguna de las maravillas que te hemos mostrado te convence? Pues nada, aquí tienes tu última oportunidad de encontrar el juego de tu vida. En estas páginas hemos reunido estos títulos porque son originales, únicos y tan divertidos como los que más. Y si aquí tampoco hay ninguno que te guste, pues oye, ¡vende la consola y cómprate un parchís!

Bomberman 64

- **Nintendo 64.**
- **Nintendo.**
- **Comentado en Hobby Consolas Nº 75.**
- **Puntuación 91%**
- **Precio 7.990 ptas.**

Como ha ocurrido con casi todos los juegos de la saga, lo mejor de este «Bomberman» es su rematadamente genial modo "Batalla", en el que cuatro jugadores hacen lo imposible para eliminarse unos as otros a base de lanzarse bombas. Esta opción es tan divertida que más que parecer una modalidad de juego extra, casi parece lo importante del tema.
Sin embargo, el meollo de la cuestión es una especie de aventura montada sobre gráficos poligonales en la que deberemos ayudar a nuestro "bombero" a solventar todo tipo de puzzles y acabar con cientos de enemigos, haciendo una completa demostración de tu gran habilidad e inteligencia suprema. ¿Las tienes?







Castlevania X

- **PlayStation.**
- **Konami.**
- **Comentado en Hobby Consolas Nº 75.**
- **Puntuación 92%**
- **Precio: 8.990 ptas.**

Tras diez años de "Castlevanias" variados, Konami ha conseguido culminar su saga en esta primera versión para 32 bits. Pese a mantener la misma línea gráfica de toda la serie, basada en escenarios 2D a base de sprites, la potencia de la consola ha permitido generar escenarios preciosistas, llenos de detalle y de altísima resolución que ambienta con el tétrico goticismo habitual una mezcla de aventura, plataformas y arcade, configurando un juego completo y variado.

A nuestra disposición estará el enorme castillo de Drácula para explorarlo paso a paso, limpiarlo de horribles criaturas, resolver intrincados laberintos, encontrar objetos para abrir nuevos caminos y, en definitiva, disfrutar de un juego tan espectacular como absorbente.

Lylat Wars

- **Nintendo 64.**
- **Nintendo.**
- **Comentado en Hobby Consolas Nº 72**
- **Puntuación: 91%**
- **Precio: 9.990 ptas. (con Rumble Pak incluido).**

Es el primer juego compatible con el Rumble Pak, el periférico de Nintendo que convierte los impactos recibidos en pantalla en vibraciones que se sienten en el pad de control.

Este juego es una conversión del clásico de Super Nintendo «Star Wing» que también fue el primero en algo: llevar el chip FX entre sus Eproms. «Lylat Wars» es un "matamarcianos" tridimensional de aspecto impresionante que nos arrastrará por los peligrosos planetas del sistema Lylat, enfrentándonos con hordas de naves alienígenas.

La originalidad de los mundos y de los enemigos, la calidad gráfica de los escenarios y un hilo argumental casi aventurero hacen de este juego una auténtica joya que falla en que se acaba demasiado pronto.





Bust A Move 3 / Bust A Move 2





- **Saturn / PlayStation.**
- **Acclaim.**
- **Comentado en Hobby Consolas Nº 74.**
- **Puntuación: 92%**
- **Precio: ND / 3.990 ptas.**

Si hay una palabra para definir este juego es "enganchante". Su mecánica es de esas tan simples que acaban haciéndose obsesivas y conseguirá mantenerte pegado a la consola hasta altas horas de la madrugada. Y es que este juego tiene las mismas virtudes que «Tetris», proponiendo un reto para la inteligencia y los reflejos, y su único objetivo consiste en hacernos juntar burbujas de colores. Inocente, ¿verdad? Pues te avisamos que este juego es un auténtico peligro, y no sólo para ti, sino para cualquiera que pase por delante de la consola: tu madre dejará de hacerte la comida, tu padre no te dejará jugar (porque querrá jugar él) y tu hermano te retará una y otra vez a jugar en el modo para dos jugadores. Ah, y los usuarios de PlayStation no están libres de este peligro, pues el «Bust A Move 2», que resulta igual de adictivo, está disponible en la serie Platinum. Avisados quedáis todos.

Blast Corps

- **Nintendo 64.**
- **Nintendo.**
- **Comentado en Hobby Consolas Nº 72.**
- **Puntuación: 91%**
- **Precio: 8.490 ptas.**





Este es uno de los juegos más originales que se han visto en mucho tiempo. Podríamos denominarlo "simulador de destrucción", pues nuestro objetivo es destrozar cualquier obstáculo que se interponga entre la meta y un camión descontrolado cargado de misiles nucleares. Para llevar a cabo nuestra tarea de "limpieza" dispondremos de un montón de vehículos que van desde el típico camión, a una excavadora, pasando por un robot volador, una furgoneta a lo estilo equipo A o un coche de policía.

La pericia que hay que demostrar para cumplir todos los objetivos sólo es comparable a la adicción que es capaz de generar.

Red Alert

- **PlayStation.**
- **Virgin.**
- **Comentado en Hobby Consolas Nº 76.**
- **Puntuación: 91%**
- **Precio: 7.990 ptas. (con ratón incluido).**



Este juego de inocente apariencia supone uno de los retos más apasionantes a los que podemos enfrentarnos los amantes de la estrategia. Y es que a este «Red Alert» (igual que su genial primera parte «Command & Conquers») requiere un poco de esfuerzo para entenderlo, pero cuando se consigue sabe devolver diversión a raudales.

El sistema de juego es algo complicado de explicar para los que no conozcáis esta serie, pero a grandes rasgos os podemos decir que consiste en controlar a todo tipo de tropas sobre diferentes campos de batalla. Es un juego de estrategia y requiere de mucha inteligencia, pero su desarrollo es tan rápido como el de un arcade, pues las tropas enemigas se mueven en tiempo real y apenas nos dejan tiempo para pensar nuestros movimientos. Un juego tremendamente divertido para quienes gusten de poner a prueba su agilidad mental

Parappa The Rapper

- **PlayStation.**
- **Sony.**
- **Comentado en Hobby Consolas Nº 72.**
- **Puntuación: 85%**
- **Precio: 6.990 ptas.**

Si buscas algo realmente diferente que no se parezca a ningún otro juego, esto es lo que andas buscando. Este «Parappa» no es un juego habitual, sino que es más bien un curioso divertimento que, a ritmo de marchosas canciones de rap, te invita a seguir las melodías pulsando los botones del pad justo en el momento que se te indica. Un reto a tu sentido del ritmo ofrecido através de una estética muy simpática. Dicen que les gusta más a las chicas...



ENCUESTA HOBBY CONSOLAS

Queremos saber lo que piensas. Queremos conocerte un poco mejor y hacer una HOBBY CONSOLAS totalmente a tu medida. Nos gustaría que nos contaras tus opiniones sobre algunos temas relacionados con las consolas y con nuestra revista. Si tienes unos minutos, responde a estas preguntas y envíanos el cuestionario (o una fotocopia) a: HOBBY PRESS S.A. Encuesta HOBBY CONSOLAS; Apartado de Correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid.

TU CONSOLA

1. ¿Qué consola o consolas tienes? Playstation y Megadrive

2. Si tienes varias, ¿para cuál compras software? Para Playstation

A partir de aquí contesta en relación a la consola para la que compras juegos.

3. ¿Cuántas horas a la semana utilizas tu consola? 21 h. aprox.

4. ¿Cuántos juegos tienes? 6 juegos

5. ¿Cuántos juegos te has comprado el último año? 6 juegos

6. ¿Cuántas personas utilizan tu consola (contándote a ti)? 3 personas

7. ¿Te has comprado o vas a comprarte una consola estas Navidades?
   ☐ Sí ☒ No

8. Si has respondido que sí, indica cuál ________________

LA REVISTA

9. ¿Desde cuándo lees Hobby Consolas?
   - ☐ Desde hace menos de 6 meses
   - ☐ Desde hace más de 6 meses
   - ☐ Desde hace más de un año
   - ☒ Desde que salió a la venta

10. ¿Cada cuánto tiempo compras Hobby Consolas?
   - ☒ Todos los meses
   - ☐ Más de 6 veces al año
   - ☐ Menos de 6 veces al año

11. ¿Qué parte de la revista sueles leer?
   - ☒ Toda la revista
   - ☐ Más de la mitad
   - ☐ Menos de la mitad

12. Cuando no compras la revista, ¿a qué se debe?
   - ☐ Se me olvida
   - ☒ No tengo dinero
   - ☐ No me interesan los temas de portada
   - ☐ Me compro otra revista ese mes.
   - ☐ Otra razón: ________________

13. ¿Te parece bien que Hobby Consolas se venda junto a un vídeo Manga pese al lógico aumento del precio de la revista?
   ☒ Sí ☐ No

14. ¿Cuántas personas leen la revista que te compras, contandote a ti? 2 personas

15. ¿Qué te parecen las secciones de la revista?
   3: Muy interesante;
   2: Interesante;
   1: Poco interesante

   El Sensor: 2
   En Pantalla: 3
   Big in Japan: 1
   Previews: 3
   Novedades (Reviews): 3
   Listas de éxitos: 2
   Teléfono Rojo: 2
   Trucos: 3
   Arcade Show: 3
   Otaku Manga: 3
   Tribuna Abierta: 2
   El corcho: 2
   Comparativas: 1
   Reportajes sobre consolas: 3
   Reportajes sobre compañías: 3
   Reportajes sobre juegos: 3
   Concursos: 3

16. ¿Qué te parecen los vídeos Manga que hemos dado junto a la revista?
   3: Muy interesante;
   2: Interesante;
   1: Poco interesante

   Vídeos Dragon Ball: 3
   Vídeos Street Fighter: 2
   Vídeo Ranma 1/2: 2

17. ¿Qué otras revistas compras regularmente, al menos 6 veces al año? Super Juegos, Micromanía, Playstation Magazine.

18. ¿Qué otras revistas compras o lees de vez en cuando? PC Manía, PC Player

DATOS PERSONALES

19. Edad: 14

20. Sexo: ☒ Hombre ☐ Mujer

21. ¿Cuál es tu principal ocupación?
   - ☒ Estudio
   - ☐ Trabajo
   - ☐ Ambas

22. ¿Cuáles son tus aficiones, aparte de las consolas?
   - ☒ Ir al cine
   - ☒ Leer
   - ☒ Ver la tele
   - ☒ Jugar a las recreativas
   - ☒ Oir música
   - ☒ Hacer deporte
   - ☒ Salir con los amigos
   - ☐ Otras: ________________

Muchas gracias por colaborar con nosotros.
Si nos envías esta encuesta entrarás en el sorteo de un televisor SONY Black Trinitron de 14".
Estos datos son absolutamente confidenciales y únicamente se utilizarán para enviarte tu regalo si resultas premiado. No se utilizarán para mailings propios ni ajenos.
Te rogamos que sólo nos envíes una encuesta, pues duplicaríamos tus datos. Gracias.

Nombre: NACHO
Apellidos: PINTO CARBONELL
Calle: JUAN RAMÓN JIMÉNEZ Nº13
Localidad: ~~PLASENCIA~~ CÁCERES
Población: PLASENCIA
C. Postal: 10600
Teléfono: 927-413728

BUZON DE SUGERENCIAS:
Podríais incluir de vez en cuando una guía de juegos o vídeos sobre juegos de playstation.
También podéis hacer una portada más dura o con otra encuadernación, porque se rompen enseguida.

CENTRO MAIL

PlayStation

CONSOLA + MANDO

Incluye CD con demos de juegos

SUPER PRECIO

22.900

PERIFERICOS

Artículo	Precio
CABLE EURO-AV (RGB)	5.700
COLOUR MEMORY CARD (AMARILLO, AZUL, ROJO, VERDE, TRANSPARENTE)	3.990
CONTROL PAD COLOUR COMMANDER (AMARILLO, AZUL, ROJO, VERDE, TRANSPARENTE)	2.990
CONTROL PAD COLOUR PLUS JOYTECH (AMARILLO, AZUL, ROJO, VERDE, TRANSPARENTE, GRIS, NEGRO)	3.490
CONTROL PAD NEGCON	6.490
CONTROLLER	3.500
CONTROLLER ANALOG	4.500
CONTROLLER + MEMORY + MALETIN	6.250
EXTENSION CABLE	1.500
JOYSTICK ANALOG	10.990
JOYSTICK ARCADE STICK ASCIIWARE	6.990
LINK CABLE	3.500
MEGA MEMORY 24 Mb	6.990
MEMORY CARD	2.750
MEMORY CARD 480 SLOT	8.490
MEMORY CARD PLUS JOYTECH (ROJO, TRANSPARENTE, GRIS)	5.990
MEMORY DISK DRIVE	13.990
MOUSE (RATON)	4.200
MULTI TAP	5.500
PER4MER TURBO WHEEL + PEDALS	11.990
PISTOLA HYPER BLASTER	5.900
PISTOLA MAD CATZ FAZOR	6.490
PISTOLA PREDATOR	7.990
RFU ADAPTOR	3.500

JUEGOS PLAYSTATION

Juego	P.V.P.
ACE COMBAT 2	7.490
ACTUA SOCCER (PLATINUM)	3.990
ACTUA SOCCER 2	7.990
ADIDAS POWER SOCCER INTERNATIONAL '97	6.490
AGENT ARMSTRONG	7.290
AIR COMBAT (PLATINUM)	3.990
ALIEN TRILOGY (PLATINUM)	3.990
ARK OF TIME	8.990
BATTLESPORT	7.990
BLAM! MACHINEHEAD	4.990
BROKEN SWORD II	7.990
BUST-A-MOVE 2 (PLATINUM)	3.990
CARNAGE HEART	6.490
CHRONICLES OF THE SWORD	4.990
COLONY WARS	6.990
CONTRA	8.990
CRITICOM	3.990
CROC	7.490
CRUSADER - NO REMORSE	3.990
CRYPT KILLER	8.990
CYBERIA	3.990
DARK FORCES	7.990
DARKLIGHT CONFLICT	3.990
DESTRUCTION DERBY (PLATINUM)	3.990
DISCWORLD II	6.990
DUKE NUKEM	8.990
DYNASTY WARRIORS	7.990
EL MUNDO PERDIDO	7.490
EXCALIBUR 2555 AD	7.990
FADE TO BLACK (PLATINUM)	3.990
FANTASTIC FOUR	8.990
FATAL FURY REAL BOUT	6.490
FELONY 11-79	7.990
FIGHTING FORCE	8.490
FLOATING RUNNER	7.490
FORMULA 1'97	7.990
FORMULA KARTS SPECIAL EDITION	7.990
FROGGER	6.990
G-POLICE	6.990
GEX	4.990
GRID RUN	2.990
HERC'S ADVENTURES	6.990
HERCULES	7.490
INDEPENDENCE DAY	7.990
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO	8.990
IRON & BLOOD	3.990
JERSEY DEVIL	7.990
JET RIDER	6.490
JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA	7.990
KING OF FIGHTERS 95	6.490
KURUSHI	6.490
LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS	4.990
LETHAL ENFORCERS	8.490
LOADED (PLATINUM)	3.990
LOMAX	4.990
MADDEN NFL '98	7.990
MAGIC: THE GATHERING BATTLEMAGE	7.990
MARVEL SUPER HEROES	7.990
MAXIMUM FORCE	CONS
MDK	7.990
MEGAMAN X3	6.990
MONOPOLY	6.990
MONSTER TRUCKS	7.490
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES	CONS
MOTO RACER	7.990
MOTOR MASH	6.990
MOTOR TOON 2	6.990
MYST	4.990
NAMCO MUSEUM VOL 4	6.490
NAMCO MUSEUM VOL 5	CONS



www.centromail.es

Ven a conocer los Centros Mail,
Y si no tienes uno cerca . . .

Haz tu pedido por teléfono 902·17·18·19

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H • SABADOS DE 10,30 A 14 h

También puedes hacerlo por fax: (91) 380 34 49, o por internet: pedidos@centromail.es

atención

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: (91) 380 28 92

JUEGOS PLAYSTATION

ABE'S ODDYSEE — TEXTOS Y VOCES — 8.490



CASTELVANIA — 8.990



COMMAND & CONQUER RED ALERT — 7.990



CRASH BANDICOOT 2 — 7.990



DRAGON BALL FINAL BOUT — 9.490



FIFA RUMBO AL MUNDIAL 98 — 6.990



FINAL FANTASY VII — TEXTOS Y VOCES — 7.490



STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA — 7.490



TIME CRISIS (+ PISTOLA) — 11.990



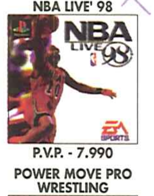
TOMB RAIDER II — 8.990



NASCAR '98 — P.V.P. - 7.990



NBA IN THE ZONE 2 — P.V.P. - 7.490



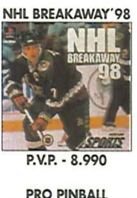
NBA LIVE' 98 — P.V.P. - 7.990



NEED FOR SPPED II — P.V.P. - 7.990



NHL'98 — P.V.P. - 7.990



NHL BREAKAWAY'98 — P.V.P. - 8.990



NIGHTMARE CREATURES — P.V.P. - CONS



NUCLEAR STRIKE — P.V.P. - 7.990



OVERBOARD! — P.V.P. - 6.990

PARAPA THE RAPPER — P.V.P. - 6.990



PGA TOUR'98 — P.V.P. - 7.990



PORSCHE CHALLENGE — P.V.P. - 6.490



POWER MOVE PRO WRESTLING — P.V.P. - 7.990

POWER RANGERS FULL PINBALL — P.V.P. - 8.990



POWER SOCCER 2 — P.V.P. - CONS



PRO PINBALL — P.V.P. - 3.990



PROJECT OVERKILL — P.V.P. - 6.990



RAGE RACER — P.V.P. - 6.990



RALLY CROSS — P.V.P. - 6.490



RAMPAGE WORLD TOUR — P.V.P. - 6.990



RAPID RACER — P.V.P. - 7.490



RAY STORM — P.V.P. - 6.990



RAY TRACERS — P.V.P. - 5.990

RAYMAN (PLATINUM) — P.V.P. - 3.990



REBEL ASSAULT II — P.V.P. - 8.990



RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT — P.V.P. - 6.990



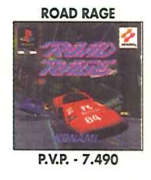
RIDGE RACER (PLATINUM) — P.V.P. - 3.990



RIOT — P.V.P. - 4.990



RISK — P.V.P. - 6.990



ROAD RAGE — P.V.P. - 7.490



ROAD RASH (PLATINUM) — P.V.P. - 3.990



ROCK'N'ROLL 2 — P.V.P. - 7.990



ROSCO McQUEEN — P.V.P. - 7.490



SAMURAI SHODOWN III — P.V.P. - 6.490

SLAM'N'JAM 96 — P.V.P. - 4.990



SOUL BLADE — P.V.P. - 6.990

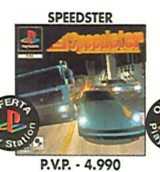


SOVIET STRIKE — P.V.P. - 7.990





SPACE JAM — P.V.P. - 7.990



SPEEDSTER — P.V.P. - 4.990



STARFIGHTER 3000 — P.V.P. - 4.990



SUIKODEN — P.V.P. - 8.490



SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO — P.V.P. - 5.490



SUPERSONIC RACERS — P.V.P. - 3.990

TEKKEN (PLATINUM) — P.V.P. - 3.990



TEKKEN 2 — P.V.P. - 7.990



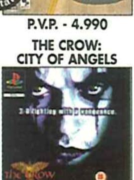
TENNIS ARENA — P.V.P. - 8.990



TEST DRIVE 4 — P.V.P. - 7.990



TEST DRIVE OFF ROAD — P.V.P. - 8.990



THE CROW: CITY OF ANGELS — P.V.P. - 7.990



TIGERSHARK — P.V.P. - 6.990



TIME COMMANDO — P.V.P. - 7.990



TOCA TOURING CAR — P.V.P. - 8.990

TOSHINDEN (PLATINUM) — P.V.P. - 3.990



TOSHINDEN 3 — P.V.P. - 7.490



TOTAL DRIVIN — P.V.P. - 7.990



TOTAL NBA'97 — P.V.P. - 6.490



TRANSPORT TYCOON — P.V.P. - 7.490



TRASH IT — P.V.P. - 6.990

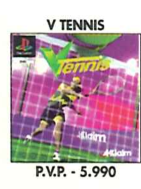


TRUE PINBALL (PLATINUM) — P.V.P. - 3.990



V - RALLY — P.V.P. - 7.490





V TENNIS — P.V.P. - 5.990



VANDAL HEARTS — P.V.P. - 8.990



WAR GODS — P.V.P. - 7.990



WARCRAFT II — P.V.P. - 7.990



WHIZZ — P.V.P. - 6.990

WIPE OUT (PLATINUM) — P.V.P. - 3.990



WIPE OUT 2097 — P.V.P. - 4.990



WORMS (PLATINUM) — P.V.P. - 3.990



XEVIOUS 3D/G+ — P.V.P. - 6.490



Z — P.V.P. - 6.990



CENTRO MAIL
Ven a conocer los Centros Mail
Somos ya más de cincuenta en España
NINTENDO64
SUPER PRECIO
29.900
CONSOLA + MANDO
+
MEMORY PAK
DE REGALO
BLAST CORPS 8.490
BOMBERMAN 64 7.990
CHAMELEON TWIST 10.490
CLAYFIGHTER 63 1/3 13.990
DIDDY KONG RACING 7.990
DOOM 64 13.990
DUKE NUKEM 64 13.490
EXTREME G 13.490
F1 POLE POSITION 64 12.490
FIFA RUMBO AL MUNDIAL ´98 12.990
GOLDEN EYE 007 7.990
HEXEN 64 12.990
INT´L SUPERSTAR SOCCER 64 13.490
KILLER INSTINCT GOLD 8.490
LAMBORGHINI 13.490
LYLAT WARS (+RUMBLE PAK) 9.990
MACE 13.490
MARIO KART 64 8.490
MISCHIEF MAKERS 7.990
MORTAL KOMBAT TRILOGY 13.990
MULTI RACING CHAMP. 13.490
PILOTWINGS 64 6.990
SAN FRANCISCO RUSH 13.490
STAR WARS: SHADOW OF EMP. 9.990
SUPER MARIO 64 8.490
TOP GEAR RALLY 14.490
TUROK 9.990
WAR GODS 12.490
WAVE RACE 64 8.490
WAYNE GRETZKY´S 3D HOCKEY 13.990
MEMORY CARD COLORES 3.990
NEGRO
ROJO
VERDE
AMARILLO
AZUL
TRANSP.
MEMORY CARD PLUS COLORES 4.990
NEGRO
ROJO
VERDE
AMARILLO
GRIS
TRANSP.
MANDO DE CONTROL COLORES 5.990
NEGRO
ROJO
VERDE
AMARILLO
AZUL
JOLT PACK 2.990
GRIS
ROJO
VERDE
AMARILLO
AZUL
CONTROLLER 4.990
CABLE RF 2.990
MEMORY PAK 2.990
PER4MER RACING WHEEL + PEDALES 10.990
CONTROL PAD ACCESS LINE TURBO 64 4.990
CONTROL PAD ACCESS LINE EASY 64 3.990
CABLE EXTENSION 1.990
RUMBLE PAK 3.490
MEMORY CARD 1 Mb DATEL 4.990
JUEGOS SEGA
FIFA RAM'98 MEGADRIVE - 7990
INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE MEGADRIVE - 4990
LIGHT CRUSADER MEGADRIVE - 2990
PINOCCHIO MEGADRIVE - 4990
POCAHONTAS MEGADRIVE - 6990
SNAKE RATTLE & ROLL MEGADRIVE - 4990
SONIC 3D MEGADRIVE - 8990
SUPER COLUMNS GAME GEAR - 990
TEMPO JR. GAME GEAR - 1990
THE LOST WORLD MEGADRIVE - 9490
TOY STORY MEGADRIVE - 9990
WAYNE GREZKY & NHLPA MEGADRIVE - 3990
OFERTA
SUPER NINTENDO
SUPER MARIO PACK
OFERTA 16.990
MANDO DE CONTROL 2.990
CONTROL PAD INFRARED 1.990
AERO THE ACROBAT - 4990
COOL WORLD - 4990
DONKEY KONG COUNTRY-5990
DONKEY KONG COUNTRY 3-9990
EARTHWORM JIM 2 - 4990
EL LIBRO DE LA SELVA - 6990
EL REY LEON - 6990
F-ZERO - 4990
G.FOREMAN BOXING KO - 3990
ILLUSION OF TIME - 5990
KILLER INSTINCT - 6990
GRATIS CD AUDIO
KIRBY'S DREAM COURSE - 4990
KIRBY'S GHOST TRAP - 4990
LOS PITUFOS 2 - 9990
LUCKY LUKE - 10.990
MARVEL SUPER HEROES - 9990
OSCAR - 8990
PINOCCHIO - 9990
POWER RANGERS ZEO - 8990
PRINCE OF PERSIA 2 - 10990
REALM - 9990
SECRET OF EVERMORE - 5990
SPACE ACE - 4990
STREET RACER - 4990
SUPER MARIO WORLD - 5990
SUPER MARIO WORLD 2-9990
SUPER SOCCER - 4990
SUPER STAR WARS - 6990
SUPER ST. FIGHTER II - 5990
SUPER TENNIS - 4990
SYVALION - 3990
T2 JUDGMENT DAY - 4990
TERRANIGMA - 9990
TETRIS & DR. MARIO - 4990
TETRIS ATTACK - 6990
THE LEGEND OF ZELDA-4990
TINTIN, TEMPLO DEL SOL - 8990
TOY STORY - 8990
WARPSPEED - 4990
WHIZZ - 9990
WING COMMANDER SEC MIS-4990
WINTER GOLD - 10990
WORLD LEAGUE BASKETBALL - 4990



www.centromail.es

Estos son los Centros Mail. ¡Ven a conocerlos ya! O si lo prefieres...

¡Haz tu pedido por teléfono: 902·17·18·19

HORARIO: Lunes a Viernes 10'30 a 20'00 h. • Sábados 10'30 a 14'00 h.

ÁLAVA Vitoria — MANUEL IRADIER, 9 TEL: 13 78 24
ALICANTE — PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 98
ALICANTE Benidorm — AV. DE LOS LIMONES, 2. ED. FUSTER JUPITER. TEL: 681 31 00
ALICANTE Elche — CRISTOBAL SANZ, 29 TEL: 546 79 59
ALMERIA — AV. DE LA ESTACIÓN, 28 TEL: 26 06 43
ASTURIAS Gijón — AV. DE LA CONSTITUCIÓN, 8 TEL: 534 37 19
BALEARES Palma — PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 LOCAL 9. TEL: 72 00 71
BALEARES Palma — C.C. PORTO PI-CENTRO PASEO MARITIMO, 54. TEL: 40 55 73



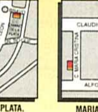








BARCELONA — C.C. BARCELONA GLORIES DIAGONAL 280. TEL: 486 00 64
BARCELONA — CARRER DE PAU CLARIS, 97 TEL: 412 63 10
BARCELONA — CARRER DE SANTS, 17 TEL: 296 69 23
BARCELONA Badalona — SOLEDAT 12 TEL: 464 46 97
BARCELONA Badalona — C.C. MONTIGALA C/ OLOF PALME. TEL: 465 68 76
BARCELONA Manresa — ANGEL GUIMERA, 11 TEL: 872 10 94
BARCELONA Mataró — SAN CRISTOFOR, 13 TEL: 796 07 16
BARCELONA Sabadell — FILADORS, 24D TEL: 713 61 16





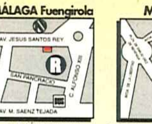




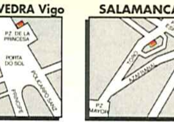
BUENOS AIRES — PARANA, 504. TEL: 371 13 16 CODIGO POSTAL C.P. (1017)
BURGOS — C.C. Cº DE LA PLATA. AV. CASTILLA Y LEÓN PL. ALTA, LOC. 7 TEL: 22 27 17
CÓRDOBA — MARIA CRISTINA, 3 TEL: 48 66 00
GERONA — JOAN REGLA, 6 C/V RUTLLA, 147 TEL: 22 47 29
GERONA Palamós — ENRIC VINCKE S/N TEL: 60 16 65
GRANADA — MARTINEZ CAMPOS, 11 C/V RECOGIDAS TEL: 26 69 54
GUIPUZCOA S. Sebastián — AV. DE ISABEL II, 23 TEL: 44 56 60
HUESCA — ARGENSOLA, 2 TEL: 23 04 04
JAÉN — PASAJE MAZA, 7 TEL: 25 82 10
LA CORUÑA — DONANTES DE SANGRE, 1 TEL: 14 31 11
LA CORUÑA Stgo. de C. — C. RODRIGUEZ CARRACIDO, 13 TEL: 59 92 88
LAS PALMAS — PRESIDENTE ALVEAR, 3 TEL: 23 46 51
LAS PALMAS — C.C. LA BALLENA







LA RIOJA Logroño — DOCTOR MÚGICA, 6 TEL: 20 78 33
MADRID — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25
MADRID — MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79
MADRID — C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038 AV. M. DE LEMOS, S/N TEL: 378 22 22
MADRID Alcalá de H. — MAYOR, 89 TEL: 880 26 92
MADRID Alcobendas — CONSTITUCION, 15 C. COM. PICASSO TEL: 652 03 87
MADRID Alcorcón — CISNEROS, 47 TEL: 643 62 20
MADRID Las Rozas — C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25 AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37 LAS ROZAS TEL: 637 47 03
MADRID Móstoles — AV. DE PORTUGAL, 8 TEL: 617 11 15
MADRID Torrejón — C.C. PARQUE CORREDOR Cra. N. II SALIDA 19 (TORREJÓN-AJALVIR) TORREJÓN DE ARDOZ TEL: 656 24 11
MÁLAGA — ALMANSA, 14 TEL: 261 52 92
MÁLAGA Fuengirola — AV. JESUS SANTO REY ED. OFISOL, 4. TEL: 246 38 00
MURCIA — C/ PASOS DE SANTIAGO S/N EDIF. CONDESTABLE TEL: 29 46 16















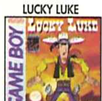




NAVARRA Pamplona — PINTOR ASARTA, 7 TEL: 27 18 06
PONTEVEDRA Vigo — PLAZA DE LA PRINCESA TEL: 22 09 39
SALAMANCA — TORO, 84 TEL: 26 16 81
STA. CRUZ DE TENERIFE — RAMÓN Y CAJAL, 62 TEL: 29 30 83
SEGOVIA — C.C. ALMUZARA C/ JUAN BRAVO, 6. TEL: 46 34 62
SEVILLA — C. COMERCIAL LOS ARCOS LOCAL B-4. TEL: 467 52 23
VALENCIA — PINTOR BENEDITO, 2 TEL: 380 42 37
VALENCIA — C.C. EL SALER. BULEVAR SUR TEL: 333 96 19
VALLADOLID — C.C. AVENIDA Pº DE ZORRILLA, 54-56 TEL: 22 18 28
VIZCAYA Bilbao — PLAZA DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73
VIZCAYA Las Arenas — CALLE DEL CLUB, 1 TEL: 464 97 03
ZARAGOZA — ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). TEL: 976 53 61 56
ZARAGOZA — C. C. INDEPENDENCIA C/ CÁDIZ, 14 TEL: 976 21 82 71



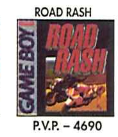
CARTUCHOS GAME BOY















Título	P.V.P.
BUST-A-MOVE 2	CONS
DESERT STRIKE	4690
EL JOROBADO DE NOTRE DAME	5990
EL LIBRO DE LA SELVA	4490
EL REY LEON	4490
JURASSIC PARK	4690
LUCKY LUKE	5990
MICRO MACHINES	4690
MORTAL KOMBAT I & II	4990
PINOCCHIO	5990
RACE DAYS	4690
ROAD RASH	4690
SPY VS SPY	5990
STAR TREK GENERATIONS	4690
STREET FIGHTER II	4990
TETRIS PLUS	5990
TINTIN EN EL TEMPLO DEL SOL	5490
WORMS	4690

DONKEY KONG LAND III — 5.990
FIFA ROAD W.CUP' 98 — 6.490
HERCULES — 5.990
TUROK — 5.990






GAMEBOY — 6.990

GAME BOY POCKET — 8.990

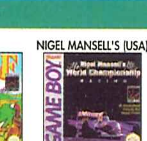
ALUCINA EN COLORES CON LA NUEVA GAME BOY pocket DE COLORES — 8.990

ROJA, AZUL, VERDE, AMARILLA, NEGRA Y TRANSPARENTE.

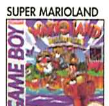
OFERTAS GAMEBOY









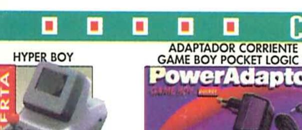







Título	P.V.P.
DONKEY KONG	3.990
DONKEY KONG LAND	3.990
F1 POLE POSITION	3.990
GOLF	3.990
NIGEL MANSELL'S (USA)	3.990
OPERATION C (USA)	3.990
STAR WARS	3.990
SUPER MARIOLAND	3.990
SUPER MARIOLAND 2	3.990
SUPER MARIOLAND 3	3.990
TARZAN (USA)	3.990
THE EMPIRE STRIKES BACK	2.990
THE LEGEND OF ZELDA	3.990
TITUS THE FOX	3.990

COMPLEMENTOS GAMEBOY










Producto	P.V.P.
HYPER BOY	2.990
ADAPTADOR CORRIENTE GAME BOY POCKET LOGIC 3	1.390
ADAPTADOR CORRIENTE GAME BOY POCKET	2.990
LUPA+LUZ NUBY	2.595
BATERIA RECARGABLE II	3900
HANDY TRAY	495

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO



SEUR — POR SOLO 750 PTAS.*

ENVIO POR CORREO 400 PTAS.

* PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
* PRECIO PARA PENINSULA
* BALEARES, 1.000 PTAS.
* RESTO DE ESPAÑA, SOLO POR CORREO.

VIDEO








DB Z16- EL ATAQUE DEL DRAGON — 1.995
DB Z17- EL REGRESO DE BROLY — 1.995
DBZ-18 - EL COMBATE DEFINITIVO — 1.995
PACK DRAGON BALL — PVP - 2.995
DB Z13 ULTIMO COMBATE — PVP - 1.995
PACK DRAGON BALL Z — PVP - 2.995
DB Z14- UN FUTURO DIFERENTE — PVP - 1.995
PACK DRAGON BALL Z Nº2 — PVP - 2.995
DB Z15 - FUSION — PVP - 1.995

Título	Precio	Título	Precio
DBZ1 LA LEYENDA DEL DRAGON XERON	1.495	EVANGELION 3	1.995
DBZ2 LA BELLA DURMIENTE CASTILLO	1.495	PACK NEW ANGEL	2.995
DBZ3 AVENTURA MISTICA	1.495	PARADE PARADE	1.995
DBZ4 GARLICK JUNIOR INMORTAL	1.495	STREET FIGHTER II V "LA SERIE" DATA 2	1.995
DBZ5 EL MAS FUERTE DEL MUNDO	1.495	STREET FIGHTER II V "LA SERIE" DATA 3	1.995
DBZ6 LA SUPER BATALLA	1.495	STREET FIGHTER II V "LA SERIE" DATA 4	1.995
DBZ7 EL SUPER GUERRERO SONGOKU	1.495	STREET FIGHTER II V "LA SERIE" DATA 5	1.995
DBZ8 LOS MEJORES RIVALES	1.495	TENKO SEI	1.995
DBZ9 GUERRERO FUERZA ILIMITADA	1.495	TROUBLE EVOCATION	1.995
DBZ10 LOS 3 GRANDES SAYANOS	1.495	VIRTUA FIGHTER	1.995
DBZ11 ESTALLA EL DUELO	1.495	VIRTUA FIGHTER 2	1.995
DBZ12 GUERREROS DE PLATA	1.495	VIRTUA FIGHTER 3	1.995
EVANGELION	1.995	VISIONERY 2	1.995
EVANGELION 2	1.995	VISIONERY 3	1.995

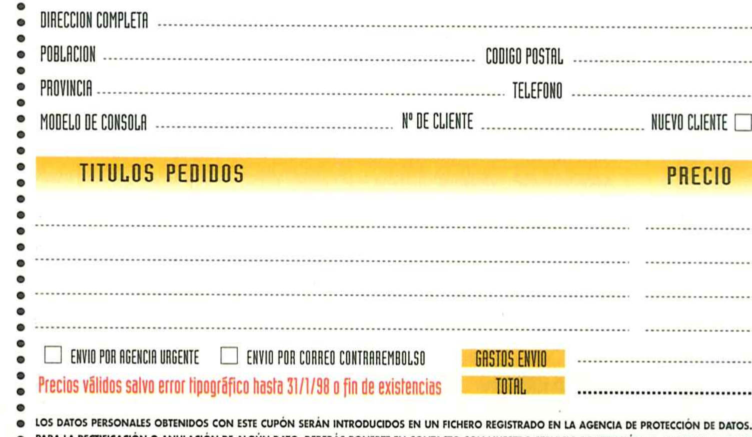
VARIOS




Tamagotchi TU MASCOTA VIRTUAL — 2.990

Virtual Pet — 2.495
- Virtual Pet - CHICKEN
- Virtual Pet - DINKIE PENGUIN
- Virtual Pet - SMARTY TIME
- Virtual Pet - TEKOTCHE DINOSAUR

LLAVERO Tetris Jr. — 1.795



HB — RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A: "CENTRO MAIL". CAMINO DE HORMIGUERAS, 124. PORTAL 5, 5ºF. 28031 MADRID
PEDIDOS POR INTERNET A: pedidos@centromail.es

APELLIDOS ....
NOMBRE ....
DIRECCION COMPLETA ....
POBLACION .... CODIGO POSTAL ....
PROVINCIA .... TELEFONO ....
MODELO DE CONSOLA .... Nº DE CLIENTE .... NUEVO CLIENTE ☐

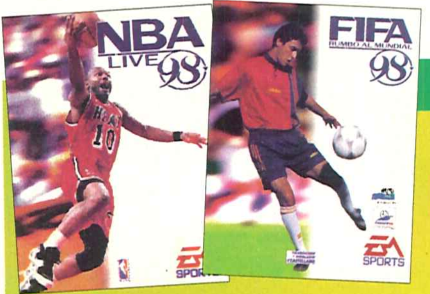
TITULOS PEDIDOS	PRECIO

☐ ENVIO POR AGENCIA URGENTE ☐ ENVIO POR CORREO CONTRAREEMBOLSO — GASTOS ENVIO ....

Precios válidos salvo error tipográfico hasta 31/1/98 o fin de existencias — TOTAL ....

LOS DATOS PERSONALES OBTENIDOS CON ESTE CUPÓN SERÁN INTRODUCIDOS EN UN FICHERO REGISTRADO EN LA AGENCIA DE PROTECCIÓN DE DATOS. PARA LA RECTIFICACIÓN O ANULACIÓN DE ALGÚN DATO, DEBERÁS PONERTE EN CONTACTO CON NUESTRO SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE LLAMANDO AL TELÉFONO: 902 17 18 19 Ó ESCRIBIENDO UNA CARTA CERTIFICADA A: CENTRO MAIL. CAMINO DE HORMIGUERAS,124. PORTAL 5, 5ºF. 28031 MADRID.

SI NO QUIERES RECIBIR INFORMACIÓN ADICIONAL DE CENTRO MAIL, TACHA A CONTINUACIÓN ☐



GANADORES DEL CONCURSO EA SPORTS



Premiados con un mando Control Station Af, camiseta, balón de baloncesto y el juego que hayan elegido, entre FIFA: Rumbo al Mundial 98 o NBA Live´98.

Nombre	Localidad	Provincia
Francisco Gutierrez Ruiz	Aranjuez	Madrid
Angel Valiente Mataix	Barcelona	Barcelona
Juan Dapena Leiro	Villagarcia	Pontevedra
Juan A. Maldonado Frias	Norias De Daza	Almeria
Juan Mora Sanchez	Yuncos	Toledo
Carlos Gimenez German	Zaragoza	Zaragoza
Enrique Martin Carrasco	Sevilla	Sevilla
Eduardo Villegas Martin	La Zubia	Granada
Sergio Diaz Camblo	Malaga	Malaga
F. Villanova Onsulve	La Zubia	Granada
Alfonso Santos Gallego	Huesca	Huesca
Raul Fernandez Coronil	S. Jose Del Valle	Cadiz
David Utrero Plaza	Sta. Coloma	Barcelona
Jesus Espinos Ramos	Alicante	Alicante
David Vega Vamdembemat	Gijon	Asturias
Javier Recarte Garcia	Madrid	Madrid
Jº Javier Lopez Cabezuelo	Albacete	Albacete
Jorge Rodriguez Rodriguez	El Ejido	Almeria
Daniel Latorre Velilla	S. Esteban	Huesca
Antonio Avila Navarro	Constantina	Sevilla
Javier Lourido Estevez	Pontevedra	Pontevedra
Eloy Sabio Fernandez	Roquetas	Almeria
Jº Ramon Abeledo Fandiño	Fene	La Coruña
Jaime Boullosa Pedrera	Gijon	Asturias
Gustavo Benitez Nuñez	Hospitalet	Barcelona

Premiados con un un juego para la consola PlayStation, FIFA: Rumbo al Mundial 98 o NBA Live´98.

Nombre	Localidad	Provincia
Francisco Balsera Damian	Portugalete	Vizcaya
Cipriano Martinez Viuda	Sta. Pola	Alicante
Abraham Ortega Hdez.	Albacete	Albacete
F. Gimenez Covarrubias	Jaca	Huesca
Omar Rodriguez Alejo	Vallirana	Barcelona
Juan Martinez Perez	Alcala	Madrid
Jº M. Escamilla Hdez.	Rota	Cadiz
Jesus Mora Ales	Sanlucar	Sevilla
Javier Serra Escrich	Benimamet	Valencia
Jordi Marfa Pascual	Reus	Tarragona
Jesus Dominguez Sabin	Madrid	Madrid
Adrian Auta Santana	Astorga	Leon
Ruben Garcia Lopez	Sevilla	Sevilla
Javier Gonzalez Ibañez	Rocafort	Valencia
Christian Rguez. Estevez	Sevilla	Sevilla
S. Pruaño Crispiniano	Santiponce	Sevilla
Dani Boluda Serrano	S. Vicente	Barcelona
Enrique Esteve Bono	Turis	Valencia
Felix Mora Lorente	Ubeda	Jaen
Jº Antonio Gamez Zurita	Malaga	Malaga
Pablo Jimenez Lomas	Tomelloso	Ciudad Real
Fabian Cabrera Martin	Las Palmas	Las Palmas
Alvaro Gomez Gomila	Palmañola	Baleares
Juan A. Peris Romero	Castellon	Castellon
F. De La Torre Gomez	Fuenlabrada	Madrid
Alex Gimeno Martinez	S. Adria	Barcelona
Rafael Valencia Cortes	Madrid	Madrid
Jose Escobosa Soto	Villarreal	Castellon
Antonio Martin Azabal	Salamanca	Salamanca
Antonio Luna Marsillach	Tarragona	Tarragona
Sergio Simon Sanz	Alcobendas	Madrid
Juan C. Garcia Dieste	Boiro	La Coruña
Juan C.Veloso Carballada	Vigo	Pontevedra
Luis Pestano Foronda	Alcala	Madrid
Javier Martinez Llorente	Madrid	Madrid